# 3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。





# 北通PSP2000娱乐外设(部分)

以下仅但参考。具体以销售实物为准

























意識: 专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持: support@betop-cn.com 服务的统: 020-22031922 208页大16开豪华精装特辑



想VII 危机之前 ()想VII 地狱犬的挽歌

神顾 作

话梅杂志&3DM-SM

想了解最近有什么新的游戏书刊上市?那么你一定要关注这里的内容,这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容,方便大家购买。另外,大家也可登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/),那里可以进行书刊的网上购买,而且还有机会购买到levelup提供的限量6折量新书刊。



# 变形金刚 漫画特别版

## 真人电影前传

(变形金刚)真人电影宫方前传漫画,代表美漫最高水准的新锐画风与电影版故事起源的精彩剧情,让您身临超越想像的奇妙世界」超值附送OW漫画公司"遗迹"——变形金刚20周年纪念作品"夏季特蹟",收录变形金刚漫画四大系列的四个外传故事,让漫逐一



已上市, 各地报刊亭销售中

# 模魂志

第14期

在G.F.F.新品不断的现在,本辑将继续为您剖析这个由Katoxi先生倾力打造的精美高达系列。随着"(京宫春日)系列"全面走红,这次为您带来近期手办与PVC完成品的分析购买事项。而被使为细节锻丰富的沙扎比模型亦会于本辑登场。必不可少的当然还有众多的热门PVC完成品以及成品玩具介



10月22日 全国上市

# 游小说

# 第8期

2007年最受关注游戏,《摄终幻想》II 危机之源》 六万字精彩剧情小说一次奉上(宿命传说 苍黑的思点》、《战国BASARA》 酷炫与帮派》、《质量效应启示》、《叔静岭》》四大官方小说继续刊登,《宿命传说》更是将迎来激动人心的最终章。此外,本期还会为大家带来玛娜撰写的《最终幻想》III》小说,而连续三期排名第一的《晚丁知域》也将继续刊登。



10月23日 全国上市

# 最动漫

第7期

# 4小时DVD+精美赠品+动听CD集

本期DVD收录(名侦探柯南 组碧之棺)+(灼眼的夏娜)华丽双剧场版、秋季档新番大盘点带你领略下半年动画的全新魅力,还有精彩的特别企划"便当特锅"和2007年MV大奖赛,以及独家附给的(幸运星)OTAKU人生到武艇。豪华版则加送(七色星鹭)超前笔袋和EVA新剧场版原声音乐集。本期内容依旧精彩有趣,不要错过哦"





已上市, 各地报刊事销售中

欢迎访问海宝店选购各类动漫游书刊、网络: shop33788833,taobao.com

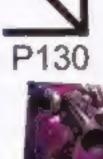
# 

# 战事编建实

史上最强机体阵容的《高达》ACT降临

P130

基本系统解说 六条路线关卡攻略 机体获得一览 更多隐藏要素公布



P96



课影重重惊爆大明谋 洛根第亦次冒险展开

如吸過走 剧情流程攻略

洛旭之點

力你献上最新SIORPG话题之作的完全攻略

# ASH 远古期即定



# 突延退。

全面详解游戏系统 透彻分析支线任务 涵盖丰富剧情的流程攻略

次随着优美的旋律 新的冒险旅程



計画網絡: 変色器

# 口袋光环Vol.74



# 健康游戏忠告

抵制不良游戏。拒绝盗拔游戏。 注意自我保护、谨防受骗上当。

适度游戏益脑、泥迷游戏伤身 合理安排时间。享受健康生活。

# 卷首特报

007 王国之心 358/2天

011 王国之心 梦中诞生

# 掌机情报站

015

006

015 任天堂 2007 秋季新作发表会召开,众多大作全面出击!

017 任天堂公关都副总裁辞职,美国分社三重臣最后一人离开

017 7款 PSP 下载游戏明年发售。PSN 服务面向 PSP 及 PC 开放

018 任天堂打败 EA 荣登游戏业 20 名顶级发行商榜首

020 新作拼盘

汉化讯息台 019 日本掌机软硬件周间销量榜 022 欧美掌机软件周间排行榜 023

掌机黄金眼

024

024 掌机黄金膜

026 黄金眼 REVIEW ——最終幻想·水晶编年史 命运指轮

# 前线狙击

027

027 时光製罐 导找被夺走的过去

030 星之海洋 初次启程

034 无瑕传说

036 勇者斗恶龙区 星空的守望者

038 最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书

040 世界樹迷宮川 诸王的圣杯

## **看聽企划**

043

043 盛夏的回忆——杂谈掌机的"热"

## 特快专递

055

055 豊材秀

058 索尼克冲刺 大冒险

## 玩转PSP

060

060 PSP 软件学院

# 玩转NDS

065 NDS 软件学院

069 NDS 模拟器使用大全—— iDeas 篇

072 烧录卡新闻站

# 硬软综合站

074

074 掌机市场扫描

078 硬件短消息

自然——我横人都把两百具用没精性的完全著作权(是按),对于美势也们人者作权及其他任何权利的内容。《秦机圣》》)

1.又使用至一一收購入即用的利用的股份付益的企业者作款(GREA),由于使知的工人者们表现到的工程和股份的企业。《春年进步》 不多使到任何责任。 7. 包裹没有——《春年王沙》吴用开型归精励的精粹,作者是权益仅是权《春年王沙》,以近观观赏建筑、精精、春香应精性。《春年五沙》,不适用用证明性者觉得的另行交付精制。 3. 八四(春年王沙》及杨的精体,在股后期的(公司等方式设施的,及后期为以后,起始的用公司数为意,以后可以重要的的形式和现象。 5. 八四(春年王沙》及杨的精体,在股后期的(公司等方式设施的,是后期为以后,起始的用公司数为意,以后可以重要的形式 级格的,反应要为以后,起始的则以《春年王沙》农的精种的创造的功能。》而是不是用的现象引起使是多见正在方式一样多数,如 重要或《春年王沙》或者相引的,是体积较快,主致某人家国一位还使责任。 4. 松林地址,三年四期的政策的知识的表现。(春年王)素者能有限(我),或第1, 7000%,EMAI的基础是 0800%在151.500。

攻略透解	080
080 ASH 远古封印之炎	
096 英雄传说 空之轨迹 SC	
119 虹吸战士 洛根之影	
130 高达 战争编年史	
游戏万花筒	146
148 游戏万花筒	
150 游戏美图秀	
专区地带	152
152 影漫空间	
154 米饼教室	
掌门人	156
156 業门人	165《掌机王 SP》第72 精中奖名单
162 Levelup 宏友互动专栏	166 交流空间
163 掌上影像馆	168 FAQ 电台
164 热点大家谈	170 小编寄语
掌机王自由谈	172
172 东京琐记	
178 玩家点评	
研究中心	177
177 R-Type 战略版	
182 召唤之夜 双子时代 精灵	是们的共鸣
184 火热秘技	
画施	186
188 狩猎季节 第 4 话	
掌机游戏综合发售表	190
口袋光环 精彩内容	

游戏类型说明	NAME OF TAXABLE PARTY.	AAA 300	1 224	
ガガ ペルシモニニ いしつり				4.15
	SELECTION OF SELEC	$\sim$ $=$	- Wb	10.0

内文中以英文简写的方式各方语戏类型。具体展界如下。

ACT	动作游戏	PUZ	旦智奏游戏
A - RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	曹操郭戏	RPG	角色粉膏游戏
A AVG	动作+實施游戏	RTS	能制放時間或
ETC	其他类游戏	SLG	模型/故斯游戏
FPS.	第一人非职点射击游戏	S · APG	战略角色扮演要游戏
FTG		SPG	运动游戏
MMCRPG		STG	相击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	点型游戏

# 机种说明 西南河及各海及机名称的编群和下

GBA	Garne Boy Advance _ Nintendo公司出品
OS	iQue DS.特別科技有限公司出品
ID/SL	Que DS life 神游科技有限公司出品
Moti	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS、Nintendo公司由品
NDSL	Nimbendo DS Lite, Nimtendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
CaM	Garrie Boy Micro、Nintensio公司出品

# 游戏索引

() 从 尔 汀
= 808 = ==
ASH 运古封印之炎 80
BLEACH 第三幻影 20
百战天虫 开战时刻2 185
动力轮 184
根品醉车2 燃情之夜 185
极速率手 创造与竞速 184
降魔灵符传 伊津奈2 20
时光製罐 寻找被夺走的过去 27
世界树迷宫 《 诸王的圣杯 40
索尼克冲解 大爾隆 58
王順之心 358/2天 7
无瑕传说 34
费者斗思龙 (X 星空的守证者 38
召喚之夜 双子时代 精灵们的共鸣 182
最終幻態战略版A2 對穴的魔导书 38
PSP —
R—Type战略版 177
<b>主</b> 材秀 55
高达 战争编年史 130 185
虹吸战士 洛根之影 119, 184
辛醯森一家 21
星之海洋 初次启程 30
英雄传说 空之轨迹SC 96

尤歌朵拉联盟

21

# 《亚国之心》金新计划启动!

"《王国之心》系列"是继《最终幻想》和《勇 者斗恶龙》之后目前还社内的第三大镇社之宝。不仅在 日本非常受欢迎、在欧美也有着相当高的人气。在今 年5月份举行的SE Party 2007上, SE曾透露在9月举行的 TGS上会有《王国之心》相关新作公布、而之前系列制 作人野科哲也在接受媒体采访时也多次表示这次公布 的新作将不止一款。TGS 2007已经落下帷幕、《王国 之心》新作的消息也已经水落石出、下面就让我们一 起来看一下这三款新作的最新情报吧。



# Ŧ围之心 Coded

- ■紅种・手机 ■女告日 未定
- ■悟价:未定



CENTERING TO THE CONTROL OF THE CONT

- ■机种 PSP
- ■发售日 未定
- ■素型 RPG
- ■售价 未定



スソーフマイプ・エイト・ディス・オーバーツー

# 王国之心 358/2夫

- ■机种 NOS
- ■发售日 未定
- ■类型 APG
- ■售价。未定



罗克萨斯可以说是《王国之心》中塑造得最为成功的角色之一,那句经典的煽情台词"我好羡慕你、索拉、我的鬈般结束了

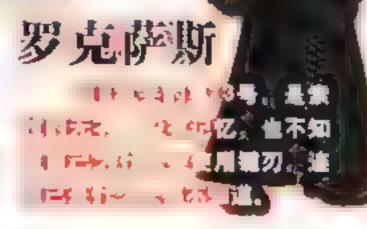
"更是赚取了不少玩家的眼泪,使他的人气大有盖过系列主角泰拉之势。虽然在《KH》中开篇有近4个小时可以操作罗克萨斯,但是不少粉丝应该还是觉得不够过霉。今年年初曾经有传闻表示(于国之心》外传作品之一将会以罗克萨斯为主角,讲述的将是索拉在沉睡期间的故事。在TGS2.0上,这见传闻得到了证证。不错,从款作品就是我们现在看到的NDS版《主国之心 158 2天》以下简称《KH 356 2D》。

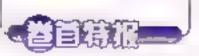






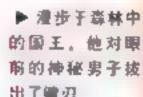
▲ 盐上露出不安裹锅的罗克萨斯被 阿克塞尔带走。本作将会讲述罗克 萨斯进入 X III 机笑的来龙去脉。





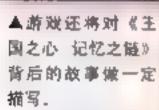
"〈王国之心〉系列"的制作人野村哲 野先生由于沉迷"〈怪物猎人 携带版〉系 列",曾表示自己有机会也想做一款多人合作 的游戏。他的这个想法在这款《KH 358 2D》 中得到了初步的体现。本作中除了操作罗克萨 斯的单人模式外,还会附带一个多人游戏模 式,而这在系列中也是前所来有的。

描述过去作品背后的故事



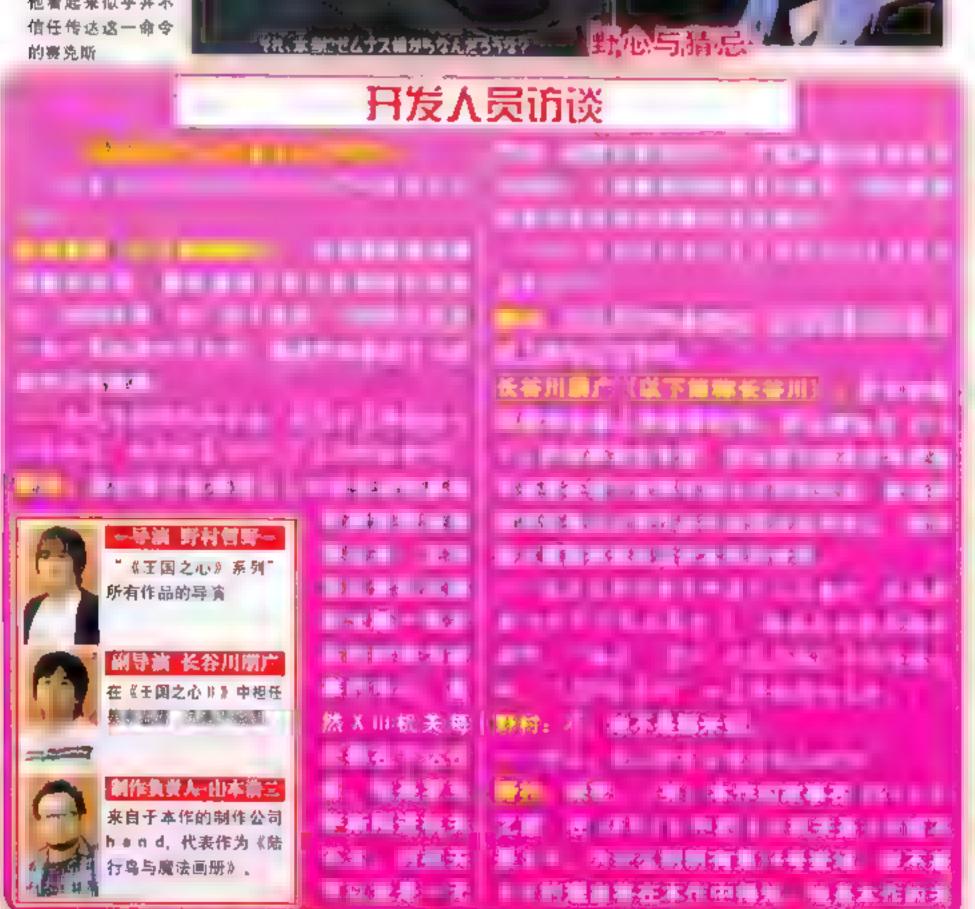
**穿黑装束的国**任





本的の場合をったがり

▶ 阿克赛尔森命去 解决背叛者。不过 他看起来似乎并不



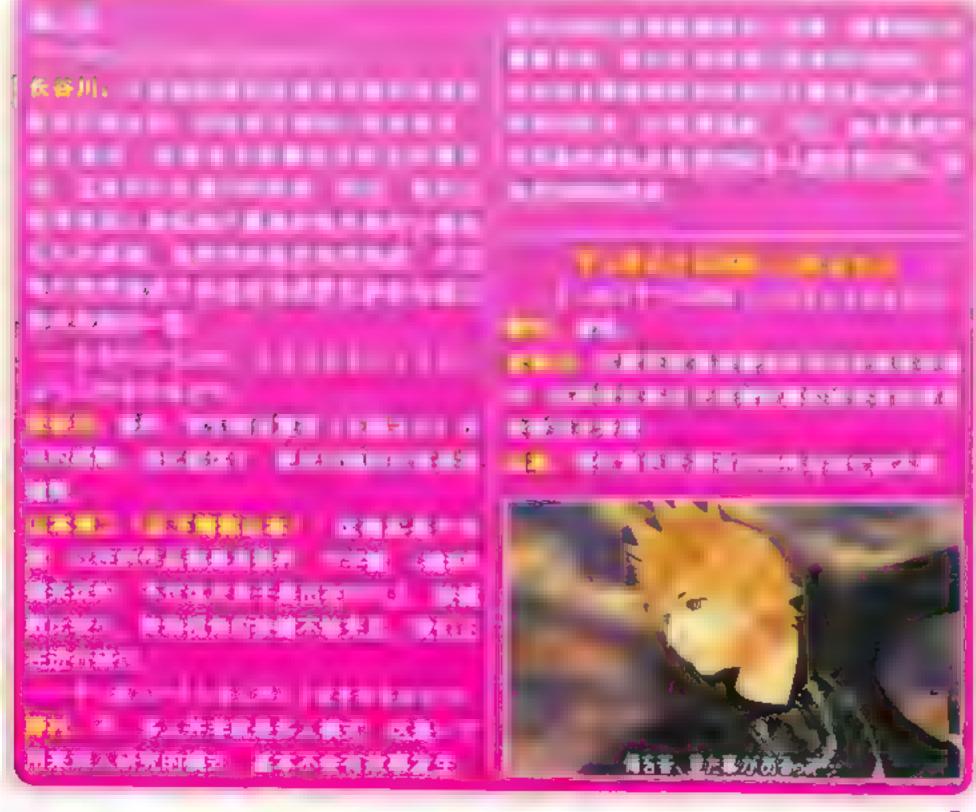


▲ X Ⅱ机关的头领塞姆纳斯为大家介绍了新的 X Ⅲ机关成员。这个第14位 X Ⅲ机关成员在系列之前的作品中都没有提及过,此人的真实身分究竟是什么呢?





多人模式是本作中的一个事要组成部分 在多人模式中,玩家可以选择×II机关的成员 来进行游戏,最大支持4人对战和协力游戏。



**建**面積服



▼系列中的翻滾 清 那等功作和技能在多人 模式中也将得到保證 就起来依然可以体会到 《王国之心 系列" 惯有的开键。





■在打倒收入順。華蘭中会出現代開展單型 全被的裁別。参加联想的职家们是全民议律 控制的英聯多問。

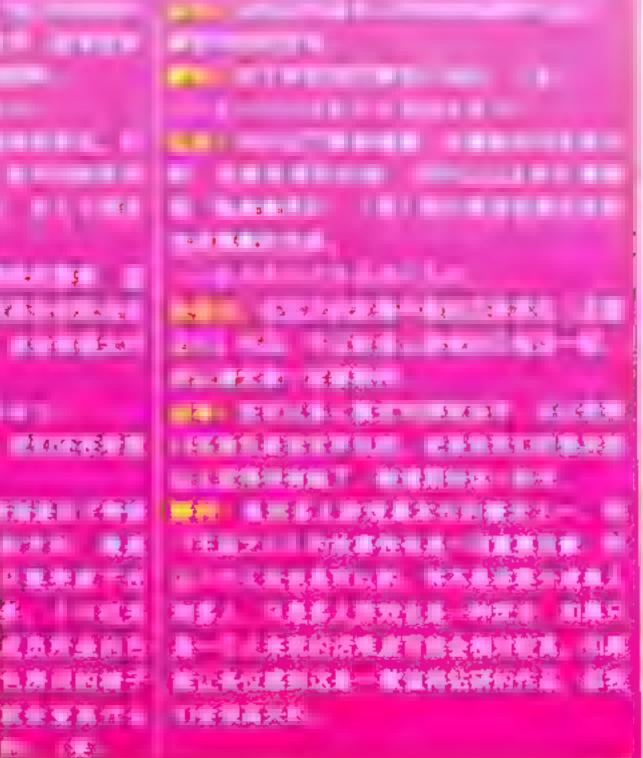


▼ 旅林 统, 可 人也成

▲多人模式中将可以操作 X II 机关的所有成员。这些成员都 有新自己独特的个性和武器 操作的角色不同,玩起来的感 散也许会健然不简吸









早在2005年年底的《王国之心》》中,就有一段讲述身穿盔甲的人们之间进行键刃战争的隐藏CG动画。在今年年初的《王国之心》 最终混合版》(以下简称《KHNFM》)中达成一定的条件,就可以观看到一段长约4分钟的最新相关影像,其中描写的是3名身穿盔印的战士与一位老者之间的激烈战斗。这段隐藏动画的名字叫做"梦中诞生"(Birth by Sleep),也就是这次PSP版《王国之心》的副标题。



《主国之志·梦中属生》 以下简称(KB BBS))的故事发生 在初代({围之心)之前,讲述的是素抗得管键刀之前,围绕着键刃而展升的故事。本作在性 质上可以说是条列的前传作品,在剧情上与系列后来的作品有着主丝万缕的联系、众多全新人物的出现将使人物关系变有更加错标复杂。也使整个系列的故事变得更加精彩和完整。

# 全新的主人公

与这次公布的其他两款《主国之心》不同、本作中的很多人物都是全新公布的、而主要的可操纵角色更是多达3名。在《KHFMI》中以"残蓄的思念"的形式出现的品种更名品泰拉(テラ)、而在隐藏动画"梦中诞生"中被大师 塞阿诺特摩得种碎的金发少年名叫维恩(ヴェン),另外一名蓝发女子名叫阿库娅(アクア),在这次公布的PSP版游戏画面中暂时还不能看到她。这3个年轻人都顺从同一位键刃大师、泰拉是一人中具有队长性质的人。













大师・塞阿诺特

大师·塞阿诺特即隐藏CG《梦中诞生》中出现的那位老人。我们知道,在《KHII》中就曾经出现过塞阿诺特,但是本作中出现的大师·塞阿诺特与《KHII》中的那位无论在长相还是年龄上都截然不同。《KHIBS》的剧情发生在《KH》之前,但里面的塞阿诺特却比《KHII》中的老得多。这是为什么呢?



◆本大师·謝阿诺特为什么会带着自己惟一的弟子消失?这一切目前仍是感。

# 开发人员访谈



"《王国之心》系列" 所有作品的导演。



曾参与过《王国之心 记忆之链》 PS2重制版 的制作。



曾参与过《王国之心 记忆之雠》PS2重制版 的制作。

■图中的人物是年幼 时的常拉和利库?

**新村 是的** 

野有 是的 則情方面查率常复杂严重 这是 炎資副本撰写的该边大佑的查长之处 顯帶 说 被边也在负责其他两款作品的剧情。另 外 在系统上本作是以3人各自的视点来推进 故事的方式构成的

多个故事亦名有 不同 地流是说会以不 到情未从子生 **度江縣《以下舊專安江》 是的** 《人有着各

12

# 酷似罗克萨斯的少年 维·思

金发的维思在长相方面与索拉的 无存罗克萨斯几乎没有区别,对于泰 拉来说,他就像是弟弟一样的角色。 从目前公布的消息来看、维思似乎还 是一名使用键刃的新手,因此在与大 师·塞阿诺特师徒的交战中被打得体 无完肤。为什么在那个时代会出现长 得神似罗克萨斯的人,他与罗克萨斯 之间又是什么关系呢?



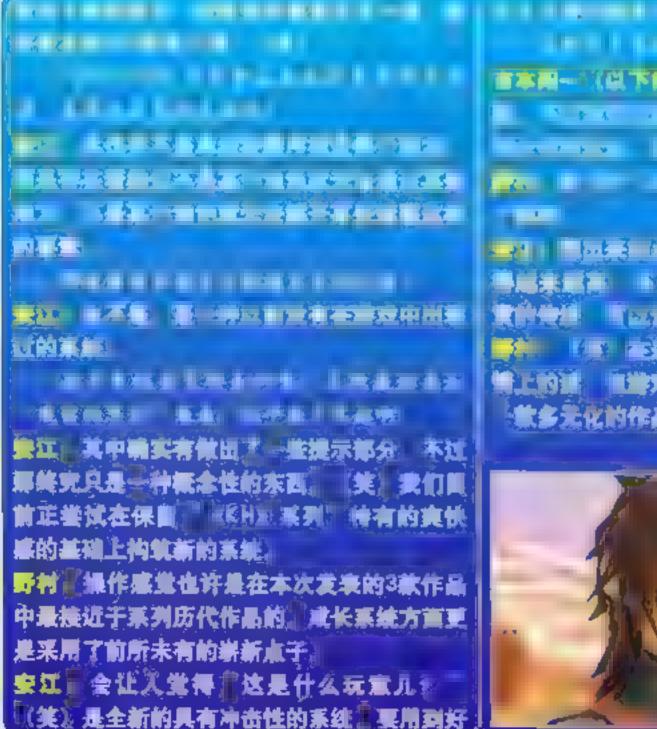


■ 从维思的语 气来者 他 似乎出现了动 摇 说话不太 自信。



▲大师・専阿诺特在畫樹雄想。 他所说的得到的东西和失去的东 西是楷什么?

▶ 健康被大师。 查阿诺特的亲子 打倒在地。







战斗感觉接近系列历战作品

在战斗系统方面,本作正处于摸索阶段,但是制作人表示在这次公布的一款作品中,本作玩起来的感觉将是最接近系列以往作品的。当然,本作中也会加入全新的战斗系统,比如说在TGS 2007公布的影像中可以看到,战斗时间面左下的指令栏会进行转动等等,这些都是以往作品中没有出现过的。



▲本作的敌人是全新的。既不是无心也不是无存。



▲从战斗画面来看,本作似乎是用的和《CCFFW》 以及《DFF》一样的引擎



▲奥快的战斗是"《KH》系列"的特色 本作也不例外



▲国王也将在本作中赞场,他与3人之间有着什么关系?



▲虽然世界的构成与系列以往的作品比较接近。但还 是会有惊人的新世界登场。图中的世界就是在系列中 首次出现的《睡娄人》的世界



CREETTY SECOND

(王国之心 Coded) 是本次公布的第三款 (KH) 相关作品,对应平台为手机,是一款支持网络功能的RPG。在这款作品中,数据化后的素拉将进入同样由数据化后形成的(告来尼笔记)的世界,去解开遭受80G侵袭的数据世界的谜团。





とうなべきょ ひきってい コモ いっ みょうしんり

# 一一一百店报

# ( )

# 任天堂2007秋季新作发表会召开,众多大作全面出击!

# Nintendo Conference

43 4 1 10

由于任夫堂向来不参加TGS,所以它的新作发表会(Nintendo Conference 2007)总足格外引人注意,而于TGS 2007之后、10月10号召开的权参新作发表会也的确设有让媒体们失望,老任不光象出了新周边"Wil Fit"平衡板的实际演示,还公开了数款新作、大作的最新情报及发售日,其中不少作品都是首次公开。"《怪物指人》系列"正统续作即将登陆W 主机的消息更让人大跌眼镜。

本次发布会于东京时间下午1点35分在日本东京于时县常张国际会展中心召开,开场的一段年末即将发售NDS游戏的影像就让人大呼过瘾,而NDS版(火焰之纹章)影像也在这段会前影像展中首次公开。影像播放完,任天堂社长岩田聪登台,发表了关于"游戏人口扩大化"

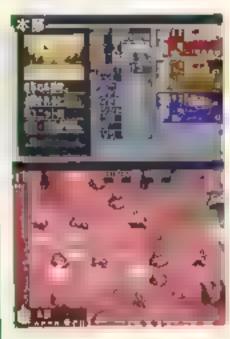
的演讲,在演讲中智田社长表示,根据Wil和NDS的市场调研结果,任天堂将继续以"扩大游戏人口"为运营方针。之后,发表会进入了的第一个重头阶段,智田社长搬出了一系列有关Wil和NDS的新情报,其中包括Wil Ware的网络服务、NOS 和Wil年末商战、明年初即将推出的新作,以及登陆Wil平台的(怪物猎人3)相关情报。岩田隐退场后,著名游戏制作人宫本茂先生登台,激调嘉宾一同展示"Wil Fit"的魅力。

本次发表的NOS作品中最吸引人的还要数NDS版(火焰之纹章)。作为任天堂服具人气的S·RPG系列,许多NDS玩家都期待将老任将其搬上NDS平台。而本次发布的NOS版(火焰之纹章)是以下C平台"(火焰之纹章)系列"等一作(暗黑龙与光之剑)为基础、增加了新要素的重制作品。游戏描写主人公"玛鲁斯"为了复兴祖国"阿里提业",率领同伴与邪恶的帝国"德尔亚"作战的故事。NDS版还加入了WI-F·联机功能,玩家可以与好友进行联机对战,或者租借朋友培养的强力角色帮助自己作战,相信这一全新要素又将吸引不少系列FANS。





《超级大战争DS 2》继法国的游戏展上初次露面之后,在本次发表会上又公布了大量新情报。其中可以看出新作加入了很多新主角和新兵种,摩托骑兵等新兵种的加入又将让游戏战略性更上一层楼。目前本作美版发售日已经公布,定于明年1月21日,而日版发售日可能要稍晚一些。另外,系列登陆WII平台(超级大战争2)也是备受瞩目。





除了以上两款NOS游戏外,《世界树迷宫》 诸王的圣杯)、《流星洛克人?》、《三国志OS 2》、《马里晚聚会OS》、《雷电十一人》、《王国 之心 358/2天》、《勇者斗恶龙区 星空的守望 者》等众多NOS作品在本次发表会中均有新情 报公开,NOS上面大作频频,老任为年未商战 可谓做足了准备。



















本次发表会公开了WII Ware网络服务的开通计划,有趣的是WII Ware不仅会让你的w 享受到丰富的网络下载服务,而且还将为NDS掌机提供试玩下载,拥有Wi的玩家将不再需要到NDS游戏体验下载热点去下载游戏试玩,只需将家里的Wi接上网络就能轻松享受下载服务,然后通过Wii与NDS联动在NDS上享受到这些游戏试玩。WII Ware将会在明年3月份正式推出,看来老任是想借助这项服务来督促没有实Wii的NDS玩家们快些购入一台WII主机了。

发表会上最让人震惊的消息还要数"《怪物猎人》系列"最新作登陆Wil主机的消息了。"《怪物猎人 携带版》系列"在PSP平台上获得了巨大成功,甚至成为推动PSP销量的重量级作品,在国内也拥有异常火爆的人气。而这次公布系列正统续作《怪物猎人3》登陆W的消息,无疑又将为Wil主机吸引不少人气。





本次发表会上,任天堂公布了Wii和NDS平台上几十款作品的最新情报,再加上Wii Fit以及众多作品的现场武玩,发布会的分量以及带给业界的震撼的确不亚于东京游戏展上SCE的表现。

# 新闻热点

# 任天堂公关部副总裁辞职,美国分社三重臣最后一人离开



先是George Harrison,接着是Beth Llewellyn,现在终于轮到了任天堂美国分社高级副总裁Perrin Kaplan實告离开,她也是美国分社市场及公关部"重臣"中离职的最后一人。虽然没有公开声明在职的最后期限,但这位即将成为前副总的任天堂高级负责人表示,她将继续任职到年底,到她加入马里奥工厂15周年之时卸任。

在发送给各大媒体的声明邮件中, Kaplan表示她目前的主要工作,是集中力量 完成她离职前的善后工作并组建一支足以接替她日常职务的新团队。对于自己在马里奥工厂近15年的职业生涯,Kaplan表示欣慰和感激,能够与任天堂一起共渡难关并创造辉煌的业绩,她感到自豪和幸运。

Kaplan在致媒体的公开信中并没有提到 她辞职的具体原因,但现在看来,年初时任天 堂美国分社的市场及公关部大规模搬迁所引发 的劳资结纷应该是重要原因之一。差不多是在 今年7月时,Kaplan和另一位任天堂公关部前 高管Llewellyn的职务开始在网站上公开对外 招聘,首次将此次搬迁风波引发。位高层辞职的事件曝光。

目前任天堂美国分社高层中惟一铁定不会 离开的,就是现任CEO兼总裁的雷吉。这位前 不久刚刚被商量周刊(Brandweek)评选为本 年度最成功经理人的任天堂传奇人物,以旧案 自言的工作态度和平易近人处于风格而益受美 国玩家及媒体的推崇,当然也理所当然地气何 了任天堂总部的重用。

# 7款PSP下载游戏明年发售,PSN服务面向PSP及PC开放

根据来自SCEA内部渠道的情报,索尼目前正在筹备向PSP用户全面开放PlayStation Store,并提供更丰富的服务内容。这其中包括PSP原创新作、PS经典游戏和UMD游戏试玩的下载。另外,索尼还计划像为PS3用户提供规频下载服务那样,通过PlayStation Network网络向PSP用户开放游戏、电影及电视节目的预告片、访谈、游戏开发内幕以及相关内容的下载。

据悉,目前只能通过PS3享受的 PlayStation Store业务,从明年开始将向



PSP和PC用户开放,如此一来,如此一来,即用户将可以形态。 必购买实际的UMD游 戏,只要上网就可以下载最新的试玩甚至正式版PSP游戏。SCEA的这一内部消息来源还透露、索尼目前正在开发的、面向PSP下载的游戏至少有7款、包括3款动作游戏、两款音乐游戏、1款旁速游戏和1款射击游戏。

首批为PSP开发的下载游戏,大小约为UMD版PSP游戏平均容置的1/2到1/3之间,平均游戏时间在2至10小时之间不等。为此,索尼目前正在广招第三方游戏开发合作伙伴,希望能够为PSP提供更多更丰富的下载游戏。另一方面,下载游戏对于开发商和发行商来说也是一个低投入高回报的项目,由于发行方式改为下载,因此可以完全省去产品生产、包装以及零售渠道的所有开销。

除了原创游戏以外,索尼还计划从2008年起为PSP提供13款经典PS模拟游戏,用户只需要连接无线热点登陆所在地的

PlayStation Store,就可以购买并下载到自己所需的产品或服务,享受现在只有PS3用户才能体验的PSN网络服务。此外,用户也可以使用PC登陆PlayStation Store,再将下载到的内容通过USB传输给PSP,但原始数据在传送到PSP后将无法被保存在PC中。

索尼社长平井一夫此前在东京游戏展

2007主就曾经透露,用户今后将可以通过 PSP或PC,而不单单是PS3,来访问 PlayStat on Store并下载所需服务,但当时 并未透露具体时间和详细信息。目前,使用 PS3的PSN注册用户已经超过270万,该业务 向PSP和PC全面开放后,无疑将带来更为广 阔的市场前景。

# 任天堂打败EA荣登游戏业20名顶级发行商榜首

国外权威游戏媒体(Game Developer)在一份关于年度前20名游戏发行商的报告中,将任夫堂列在首位。任天堂是在该榜单创立6年之后首次登上游戏开发商的顶端,前一年排名第一开发商是EA、目前已经被挤下冠军



宝座名列第 ,随后是 Activision、育 想和THQ。

在评分方面.《Game

Developer)考虑了发售游戏的数量、作品平均评价分数以及对于发行商从2006年8月到2007年7月之间的收入预估,从游戏业内挑战了超过300名资深从过者对所有的公司进行禁选。《Game Developer》发言人表示,"从新的排名我们了以看出,非核心游戏的兴起外加厂商品牌对于这个排名相当有影响力。我们非常想有到显界的变化将如何改变今后的游戏发行商排名。"凭借NDS、W. 游戏获行的协员大成功,任天堂当选本年度游戏发行商榜首问谓等相之中。



# 美法数字

## 新版PSP日本发售两周达成50万铜量

**200000** 

SCEJ日前发表。于9月 20日正式在日本市场发售的

新版PSP主机 PSP 2000、发售后仅用了 两周时间就达到50万台的销量。

PSP 2000比老型号PSP主机PSP 1000 薄了约4 4mm,轻了约91g、主内存由32MB增加至64MB,而这些改动却能带来这么好的硬 件销量、实在有些出人 意料。SCEJ发言人还表 小、50万的数字仅仅是 PSP 2000主机由9月20



日至10月3日的总累计销量、如果加上之前发售的(危机之源 最终的)想到)限定版、销量则达到58万台。另外,2007年9月份的PSP新旧主机累计销量也创造了2004年12月PSP主机发售以来的最高用销量记录。

# 经通過金

文小志

编马修

不出所料 "于一"期间果然有不少汉化应收发布 其中最先人主目的无疑是PSP上《飞机之旅 最终的,但推测的汉化版 当然 除此之外 NBS和GBN上也有情况的文化所或发布 一起来看看吧

# 《正邪幻想曲ZERO》汉化版

9 ]30日、APE X 汉化组发生了GBA的。 RPB 作品 (证邪》、制曲 ZFRO)的汉化版。

参与本作的汉化人员有翻译 商類、CEMARICS、AFFX C 罗伊亚、磁解 ENA、 Q 对于 查插、MARICS, 第 I: HYCDO、 汉化者还够 到了TGB的yevez和科学与 J 生对本央汉化的技术 支持。此年的中,12日 汉化生发布了最终停止

版,修正部分院 有版本中的图 片、文字错误, 还两是那个人物 对话使玩家更容 易理解剧情。此 是他们将不再对



该游戏做出文饰上的修改,APEX还特别感谢用户 exn与"加菲特101"提供的问题和修正象见。

# 《神秘岛》简体汉化版



10月8日,巴士汉化组发布了PSP游戏(神秘岛)的简体汉化版。据介绍本作是全球拥有1300万玩家的经典解渊游戏(神秘岛)的PSP移植版。而目游戏的酸解难度也并不大,于是他们对本作进行了汉化。只是游戏里面没有任何文本,全是以图片形式存在,而且文字还比较模糊,结翻译带来不少困难,不过汉化人员的努力之下,汉化工作顺利完成,以下是参与本作的汉化人员。Ptuto(破解)、amulozb(翻译)、小心点(润色)、乐天(美工)、米粒丫头(测试)。

# 《我是航空管制员 机场英雄 成田篇》汉化版

91 〒9日 巴主汉化组发布了(我是新主管制 景 机场美雄 成日篇)的汉生版、本作的文化定在 我们为美雄 成日篇)的文化定是 开始的。本权 的汉化人军包括破解 Ficto,翻译,なるまと 君 57日、河道、52日、美工 、 (y, ) 連試 マロ 明 AN。如介 经本业的汇单由时间编字框 当专业的工作等 201 「本 21 」 (y) 連載 では 21 「本 21 」 (y) が 11 「 21 」 (v) が 12 「 21 」 (v) が 12 「 21 」 (v) が 13 「 21 」 (v) が 14 「 21 」 (v) が 14 「 21 」 (v) が 15 「 21 』 (v



与据介绍、SZEE 5.据介绍、SZEE 还对(那解释)的 文本和图片进行 了修正、测试完 中之一会放了

# 《最终幻想7:危机核心》汉化版

周庆前夕,CG汉化组完成了(版终幻想7) 危机 核心)(本刊產作(危机之類 最终幻想20))的汉化工作并于引到四版布了。2代补于 不过汉化组提到, 此次师公布的汉代版文为在国文艺发布而赶制,还属于基式版本。所以在 些地广办未达至介证 所以 希望各位现象了该谅解。门前的测试版本。为、10 deta、语言为简本中文。1)正式版和解体中文版 将在国庆等以后发布,预计除了整物名称、修物技能以及个别场景的地名外的内容将全部汉化(包括游戏中的动圈)。让我们一同期待正式版的发布吧。



国庆期间、小志这里一直拥闭连绵、俗话说"一场秋雨一场寒、十场秋雨更半绵" 整理本次"讯息台"的时候本人已经常上了厚厚的毛衣、不过听说者在南方的朋友还穿着短袖呢。 大家将戏的同时也注意下时令气候的变化吧。

# 一新月拼盘

# 欺集更为细致的游戏信息 摄影更为广阔的游戏得点





本作是去年6月份在NDS上推出的

《降魔灵符传 伊津奈》的续作,作为一款具有 日本风格的迷宫RPG游戏,玩家要扮演可爱、 任性又贪婪的女忍者伊津奈、她为了解开村中 发生的各种神秘事件而进入迷宫进行探索。游

戏中的迷宫类似《风来的西林》,是属于随机生成的,在每次出入迷宫时都会发生一些变化,越深入探索迷宫能发现的道具也越珍贵。 玩家要依靠强力道具和提升技能水平来打倒隐藏在迷宫中各处的怪物以及强力BOSS。前作

拥有的灵符系统也将在本作中延续,玩家可以将其与装备进行合成,以此来获得附加的属性和效果。由于可合成的种类多达百种,所以定会让玩家们乐此不疲,灵活运用各种灵符会使战斗变得更加轻松有趣。另外本作还新增了一名角色西诺,她是前作中的人气角色。这次她将作为可操作角色参战,西诺与伊津奈之间的切换操作便是新增系统"组队作战"。另外除了西诺外,还会有其他的同伴角色在游戏中登场。(文: 秋州子)





本作为"(BLEACH)系列"登陆NDS的第三作,和前两作不同的是、本作一改前两作的格 斗对战游戏风格,而是采用了系列没有尝试过 的S·BPG游戏类型。在游戏中,玩家要份演 一名原创,角色与原作的各个角色一起对抗 "虚"。因为原创,角色的出现,本作的剧情也将 采用完全原创的故事情节,并且随着剧情的推

进,各个熟悉的角色也会——登场,出场人物总数达到了180名以上,可以说是相当庞大的阵容。作为一款战棋游戏,当然不能少了技能和成大的阵容。作为一款战棋游戏,当然不能少了技能和成大人。本作的角色能通过战斗获得经验值,在达到一定程度后能领悟新的技能,除了有各著名角色使用的经典必杀技外,



本作的主角也能通过其专用的武器来领悟新的 必杀技,使战斗更富色彩。(文: 乌冬)



# PSF 李普章一章 No Company Claric ◆EA◆ACT◆布定2007年11月6日◆11根



本作是 款根据 美国流行动画连续剧 所改编的游戏。原片 以美国中部的普通中 产家庭为原形。以辛 辣味十足的演绎风格 无时无刻地蹦风着美

国人"麻木不仁"的生存状态。由于该动画对美国文化真有深远影响,所以被美国(时代)周刊提名为"20世纪最伟大的电视节目"。PSP版的本作使用目前较为流行的卡通宣录技术采制作



游戏母面,这与原著的风格基本保持一致,而实际游戏内容将由若干章节组合而成,并以类似于电视连续剧的形式进行。每个章节都会有各自独特的标题动画、设定和故事情节。作为一款充满喧哗恶祸元素的游戏,各位玩家绝对要去体验下哦。(文: 於姓子)

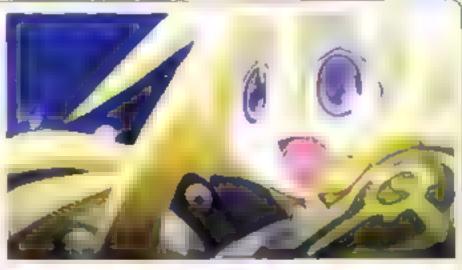






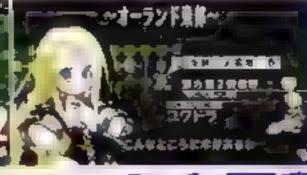
本作是Sting 手产录年3月发生 的S RPG游戏 〈尤歌朵拉同盟〉 的重制版。原作

初次登陆GBA平台就凭借其可爱的角色设定和 崭新的游戏系统获得了不错的评价。本作在传 统战棋游戏的基础上融入了卡片的要素,使战 略更为多元化。卡片设计是由曾经担任过同社 著名S·BPG(约束之地 利维艾拉)人设的户部 被氏负责。虽然目前官方并未公开本作的详细 精报,但已经确定本作会在GBA版的基础上加



入新角色、新剧情、新关卡和语音等要素。不仅如此,为了体现移植减意。本作对应PSP的机能特地加入了一段全长约3分钟的全新开场动画,该动画的导演是曾参与制作过PS2版(女神异闻录3)动画的高肃幸央。有那么多令人兴奋的新要素和具有实力的制作班子,绝对值得你再重温一次经典。(《 乌冬)







BRAND.

BEEN HERSPR

本間 PSP 再度力压 NDSI 获得了硬件销量的No.1。几款PSP的新作也都卖得不错。惟《存近王耐战怪兽GX 政 重战力?》和《英雄传说 "轨迹SC》等均打人了特内。而《脊龙滩影 掌上行动 加强版》也凭借着不惜的意 质和低廉的价格获得了家 F17 夕至以上的销量。作为一款加强战来说、这个或精已经非常值得骄傲了。NDS的新 作方面,《龙物蛋的小店》版如正好些作的领量相比《作出现了天始下滑,要达到前价的累计销量感怕很难了

累け时间 2007 年 4 月 24 日 — 2007 年 9 月 30 日

財 → 族権队 璐 接赖版 無何親是

# 马里奥赛车 DS

■ 2006年12月8日安林 N ntando ABOK T T

■ 2005年11月21日を作 ■ 4800日で

特量 集計計间 2007 年 9 月 74 日 ~ 2007 年 9 月 30 日

## 2007年至计销 ● 硬件名≪ PSP 12万8172台 183万3182台 634万5836台 7万1635台 NDSL 540万443台 1292万6481台 **GBM** 969台 58万5901台 3万3500台 GBASP 223台 2万8442台 594万1192台 NDS 1万3500台 644万9206台 204台

6万1001⋒ 66万3820☆

4万8319☆ 4万8319₽

钟量 氯计

柳島

周间

情量 黑竹

納風

**IN** 1983 精業 第 计

排量

鄭順 4万 933 6 ## III E it 12万9873 柳屋

168a T

2万5881点 柳藤 Rit 2万5881点 📆 柳晶

2万3100章 精圖 暴计 2万3100点 物量

1万4338点 柳島 氯计 22万1269億

1万2192₽ 制量 製計 特量 245万6751章

1万1853套 相量 累计 438万4956章

1.15

欧美市场扫描,关注流

2006.7.7

	现计日期 2007年 1月28	日~5001 本 4 日 58 日
4 1	FIFA足球 08	EA Sports 2007.9.28
1	F FA Soccer OB	, 2007.9.28

Capcom 怪物類人 目由 2 2007.9.7 Manster Hunter Freedom 2

Activision 变形金刚 3 2007.7.20 Transformers The Game THO

百战天虫 开战时刻2 2007.8.31 Worms Open Wailare 2 布莱思·劳拉 2007国际板建客 Codemasters

2007.8.31 Brian Lara 2007 Pressure Play Jb soft 幽灵行动 尖峰战士2 2007.8.24 Tom and about the an Advanced real green

Sega 世嘉拉力 进化 2007.9.28 iega Ra y Revo

Ubisoft 横冲直撞 76 8 2007.5.11 Driver 76 Activ sion

使命召唤 胜利之路 9 2007.3.30 Call of Duty Roses o V tory Ubisoft 彩虹六号 维加斯

Tom Jancy's Runbow or Vegas

足缘火作的作品之本 湯在以致而切好,即後得 不得的信息 物色、周洲排下线的名 . 尚有更多口 力 生化剂的正人版也终于生却 在筑量传统计结束 府,仅用1天时间就系到了销量特纳第七位,实力不 可小说。

2007年9月23日~2007年9月29 Nintendo 2007.6.29 More Brain Taining from Dr Kawashima EA Games 2007.9.21 My5ims Nintendo Dr Kawashima s Brain Training 2006.6.9 Nintendo 2006.6.30 New Super Mar o Bres 505 Game Street 2006.12.8 Cooking Mama Nintendo 2007.7.27 Potemon warroud SEGA 2005.11.18 some Husty Adventure N stendo 2007.7.27 Potemon Pear THO 2006.11.23 Bratz Forewor Camonda Nintendo

英州的人 1. 11 连销售 五光,但明天不多。在12是 任大臣上向最大的五个手列的泰领集 和军士要说 其分子同与的法 那可非此是如今《行美的》《本 在英国的爱欢迎程群员业,那么尚

Big Bran Academy

**独計日期 2007年 1 月 24 日 -- 2007年 1 月 30 日** 

2007.6.29

Ubisoft. 2007.3.23

Codemasters

2007.2.23

Ubisoft

2006.12.7

1	FIFA 足球 08 FIFA Secon 08	EA Sports 2007.9.27	SPE
2	小鼠大哥 Ratatour e	THO 2007.8.9	ACT
3	Transforme s The Game	Activ-sion 2007.7,18	ACT
4	神液企動 Surl s Jp	Ub soft 2007.8.30	134
5	福品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	BAC
6	瑞奇与叮当 5 Ratchet & Clank Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT
7	百战天虫 开战时刻 2 Worms Open Warfare 2	THO 2007.8.30	ACT

足冰大作《HIPA光珠 18》在奥州阿拜至到了体育 玩家们的青睐、炭售才两天就一下冲到了期间销售 情的第一位,人气动画电影改编的游戏《小鼠文厨》 削摊续保持着良好的销售势头。

V8 超级韵车套 决斗

V8 Supercars 3 Shootout

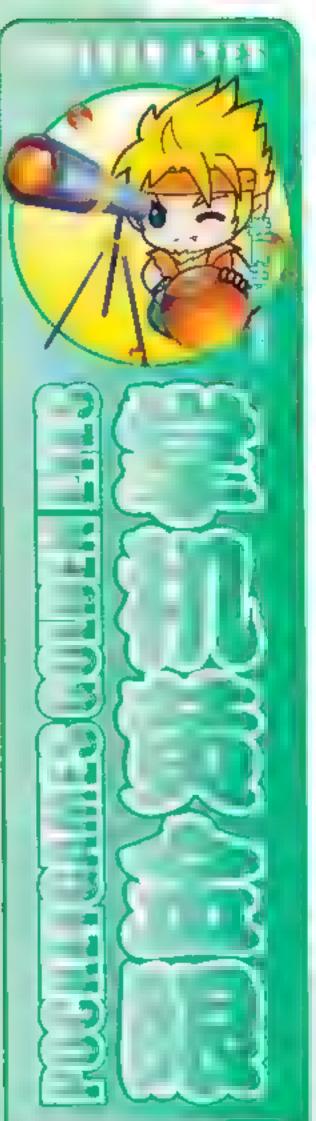
多球大战 致命联盟

Star Wars Lethal All ance

10

	統計日期 2007年9月24日	~2007年9月30	
1	More Brain Taining from Dr Kawashima	Nintando 2006.6.16	
2	Nintendogs Labrador and Friends	Nimando 2005.10.7	
I	Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	
, E	Nintendogs Dailmat an & Friends	N ntendo 2006.6.16	
٦,	Potemon Pear	Nintendo 2007.6.21	
	Kawashima s Brain Training	Nintendo 2006.6 9	
7	Nincendogs Dachishund and Friends	Nintendo 2006.10.7	
3	My Sims	EA Games 2007.9.21	
G	New Super Mar o Bios	N htendo 2006.6.8	
1	Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.17	

新量稀与集结的每个NDN平台上前是减进的几个 存成系列、正当"《成人服力假练》系列"与"《口贷长】 怪》系列"和互竞争 老大时,几拳"狗狗"也终于在沉 寂了一个多月后重新乐回排行榜内, 9月底的澳州 MDS許政市场真可调是热闹非凡



# 英雄传证 空之轴管50



本作虽然是一款PC AME构植作品,但是 未主了水 VC 装载机,他直转高 东主方面的素质表现都。人属 亦作为(字之轨迹)的第一作。 本作的原植机 单作更为宏大,他 抗感人的故事体频出了Falcom 特性中心 至少或小股。经,是他 上於工作之类,以自由要排口 上次工作产品。以自由要排口 上次工作产品。以自由要排口 上次工作产品。以自由要排口 上次工作产品。以自由要排口 上次工作产品。以自由要排口 上次工作产品。



好久投玩到这么寒快 一个面配。所以作的戏了,不管 是些面、高效还是关末点几都要 比前作更生。从楼。QTE模式 格斗系统以及水下战斗关末,这 些纯性创感都被设计者很好地酬 个到了游戏和。依民的举件手唤 有一个场感和是的激生或和简直 几人,迷转中,欲罢不能。如果 主要点缺些的是,把就更流行行 点观、个人从为产生的写一为作 游戏手本件意见了。

新作士(四下是了丁夫 游行成的 在大塚, 战斗内临场磁+定 丁 京专等的关卡及嘴、跌岩起伏的 游戏所情。这些都是游戏的一次 所戏所情。这些都是游戏的一次 所在。作为一款ACT射击等方士 的游戏,厂商恰到好处地把即情 随入到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即 一种人到游戏中,并没有因此即即

# 高达战争编年史



本作收录的机体达到了 《各篇》 140台,画面机系统写 间作相比焕然一新,新的连锁任 为让游戏使真自由度,同时也加 人了全新的水中关卡,这些都让 游戏更奥魅力。美中不足的是標 作手態仍然显得较为生被,特别 是用已版PSP的十字键玩起来感 觉很差,切换锁定目标的操作依 然不怎么常服。另外一点每一个 性的是,本作的训练模式虽然细 致,但证得很拖告

表面上本作纸然利前 表面上本作纸然利前 例作有着很大的事 复。但其实机体性都和关卡的期 设施得到了一定脚够。宇宙战和 水中战的加入使部分冷门机体的 地位得到提升,使以前那种一机 打遍天下的方法在本作里发挥不 出大功处 至处八家间谍与中上 手们只觉得不同惯,但是未入时 完正就从发现本作里没有所谓的 取成机体,发挥出每部机体特性 才是最重要的。

作了( 大 ) 為一位) 基础上进行了大幅强化。自己。 国战与水下战相当有激思。自己, 国战与水下战相当有激思。自己, 与操作都经过了精心调整。而且 要的是,新增的大量机体中意然。 还有卡碧尼,不愧为目前掌机上 假强的UC系高达游戏。不过游戏的整体难度上升了很多。很多 时候即使是练满的机体机无点负 侵一个小小杂兵的人。直放大量上 人有点抓狂。

# 黑尼克沙斯 大田川



本學 阿维,是进入 新姓氏 [ 多射 会体的 對的感觉。希列 學學更寫認思 自然多进一步提升速度的场景區 同西升华,最是功縣十足的高 等,其上人很快设入到游戏中。 而習言的操作教学可以让新玩多 很快與嚴操作。如能作,上下 與是工业本作在高速奔跑中也经 第会体对则模决该的应用也可以 為是企业好处。

# ASH MAN TANK HAL



所謂"期待越高失望也 所謂"期待越高失望也 為是之制作整容的游戏带给所有 極强人制作整容的游戏带给所有 玩家的第一般。虽然游戏的画面 确工不错。但整显地弯的游戏。 程正人下对意识厌倦。本作的就 才是统性更具多义。他是他有不 分如素子适应。全有触模操作也 算一种孤出了NOS的特点,但是 选者指令可就是较精活了。常常 会工具选错的情况。

# 最終幻想・水晶編年史 俞運搖!

ファイトルファンタン クリスタルケロ フル リング オザ フェイト

- ◆Square Enix◆A・RPG◆2007年8月23日◆日版
- ◆1~4人◆1Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-fi网络连接

實金職得第 27 游戏时间:20小时以上

# 文字轩

# 联机

计行当年网络入 BACTIT 时,玩得最多的质量和款(平角 之味)。如果单纯从一款A、RFD 的角度采说,也许(光明之魂)并 不是搬出色的,但是由于它"人 了联机系统、游戏的乐趣也 計道 之总长了数倍。

"(最终知识 水湿编年史)系 划"诞生在NGC上,但是由于其 老人权式的联机要求过于 例 图: 阿尼爾和葡萄 台GBA 1 4根 、BAARBUA,所以很无奈地。 惨点道置收场。同样的规则 也 在更为署名的《家尔达传说》 间+)中上演过。"耿机"不广广发 为一种"贷招"。

JULY (FFCC)之后、曾经认 自地学出了NGC的和作与其进行 对比。其结束复两者的核广和统 1. 主应角发生什么.发生,魔法样 版、、成五系统几。标就是从前件 贴搬过来的 六里手拉了一;+ 告 游戏的情节 评价直多流行 年子等化。と就是联机的魅力

1样成功的先例还看(动物之 森)、该作在N64与NGC上都有推 出,但很明显其效应都与支持 WIF联机的NDS版完全无法相



新 七年代十二六年 ( 25 1) (2) 下版上的在AP\$广约人。还意 一百 / 平足 五字 大街、原村 三四等的 香成 元装 有人老子 日绝默的 1 主人四人等中不是些看着主领 · 那些水冷的NPC O TECH

## 不數衍

4. 贝利,特别是罗克特斯机造成。 副身为游戏, 数114 Pi 至新 代、支持人 对选供 包含性有效 十分, 「在。群像在一个街边 四学 選択的 加及先子もよ、大里 > 為式。是走自己汤。每中千次值 終 5. 性 = **>**这样作业下 5. 大作\_\_ (+) → → ⇒ 進程 □ 土地 対 考 入 跃利,模 高进口了错。60、整、最大人。亿 床 经产品是多人游戏中的课意识根 振车工游戏的人数 3。2007 不一直 发生变化。关系的规范或序的气单 机器 竹柳 高元全木 , 为一两本作



# 鸡肋

**プスデル、ネーサーで作** 了 AEF 吃10°3 世 (加京、1 活作性色 一位分类体表 作五 是超行子。2 魔人有族争争。2 拿吃床车件主燃车 計 在九 得, 注意集件 化二、中期元号化 職子 、 甚至5職子 まって生 一年 **鉄織プ、副産業保証10 華茂** 功率。但面对敌人的无声解入 **熄缎光作有时间让你痒放** = Lx 第一、多点。。本作的明的。一子斯灵和 元· 高、新都子 十个年 魔 是 16 To 4 12 11 11 11 11 MILL AL



## 耐玩

15. 行,本件件 7 1条5° 品价少点在班上的 戏中还是曲次出现。当你手持 "醫校刀"自有"品哥"印。信他满 减地进入 高 目 校规。自己 谁废'铜烂铁而已。新的材料、新 的迷宫、新的BOSS都会在上尚 周以 后陆续出现,真正的高岭才 刚刚 开始。并不有好本作的UCU 小编 犯職天使,在拿到游戏之后。 一口 气就玩了整整 百多个小 时,可惜由于我的失误不小心删 了档,在这里还要总 声 "非 驾担 歉





时光笔是步郎在梦醒之后得到的神秘道具、使用该笔在空间中画图,圆图内部区域的时间会发生倒流,由此可看到过去发生的事情。此外,依靠该笔打开的时光裂缝还能对过去已经发生的事情进行干涉修正。当步郎站在能够修改过去的场所时,笔身会发出光芒。

连接账价 创度:基



# 时尾龙

鄉

本作的主人公。从1 5 生。由高神场中概来 后,为1点 6 进入了"双至已经在15 年一生经产的 高种世界。在新的世界里。能和15 件的专生。性 即渐渐拥有了以往从来没有体。。1的元亿。

# TIME HOLLOW

奪われた過去を求めて

# 文 胧月 美鏞 澄香

在今年的IGS上,Konam展区的一个大面积的黑色房间吸引了众多游客。这款事先没有公布任何情报、但在IGS上一经亮相就排场十足的NDS游戏再一次充分体现了厂商的新意 本作更通过前所未有的解谜系统干涉过去,改变既定事实来让现在变得更为圆满。厂商特惠邀请到知名小说家、电视剧本、电影剧本作家泰建日子撰写剧本、奇想天外的故事绝对值得剧情派AVG玩家期待







# William Report of the second s



▲專件调查到一定程度 只要看到时光确发光 就表示该场所是故变过去的关键地。用触掉笔在 可疑的方面圆可打开时光裂镜,注意画圆的硬度 一定要快、否则会显示为契键打开失效。

游戏中。旦发生事件、屏幕中会同时显示和事件相关的 记忆断片(Flash Back),有了这些断片就可以对其显示的相 关事件展开调查。步郎可以向登场人物询问有用的消息,到 事件现场进行调查。当周查进行到一定程度,时光笔如果发 出了光芒、那么就表示玩家已经搜集了定够的信息。可以用 **该笔打开时光裂缝来修改过去了。玩家在实际操作时,要用** 触控笔在可疑的地方迅速画圈,然后点击圈内与事件相关的 关键地方, 并通过自身的干涉抹消掉不愉快的过去, 创造出



◀ 圓圈的內部会量 示该处过去的景 像 注意垃圾堆上 附骨的红色箱子 它就是解决事件的

# Story



时尾步郎是一名和双亲生活在一 起的普通高中生,17岁生日的前夕。 父亲说明天会告诉他 件重要的事 情。当夜,步郎做了一个奇怪的梦 自己和父母在火海中走失。当他 第二天早寢从梦中解来时,却发现跟 前的世界变了。在这个世界里,自己 的父母居然在12年前就已经失踪。为 何世界会変成文样や光郎掲利用自己 在新世界里获得的时光笔,解决这起 不可思议的事件。

# 加的世界, 湖的为地

缺失过去记忆的 新世界。一切都叫人 无法习惯、等待主人 公的到底是什么事 件? 要理解秦建日子 撰写的悬念跌起的图。 本,就先来看看本作 的人物关系吧。





▲双亲失踪后,主人公务处的环境 也发生巨大变化, 就在这个全新的 异世界里、故事开始了。

■记忆新片为何总是出现在主人 公的身边?这也是世界变化后的 产物吗?

















# STAR CEAN

# PSP EZAA WAME

**经建订约上的和步载的一起由是未来的由原生正也** 

的時候,其在除至後後,進行基準的使用集製剂 渾

为收食身有的非发达度施老等的条件。 图 由 ·

- ◆ Square En-x ◆ RPG ◆ 20075章 2月27日 ◆ 日報
- ◆1人◆4800日元◆对广居。边未定

美国教皇 安全部

E # 17 Ver 72 P24

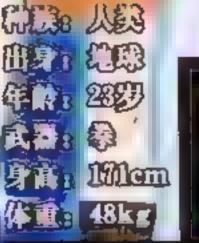
# 序盘故事简介。



加速存置 使熟度期 图 1 % 不主要物力 在的效的严盈 軸至 所及關稅 20 克爾 福度區 % 里 東東手 簡素質量 20 主門 3 表別 的 20 走 20 美 3 表別 的 20 走 20 美 3 方式 。

# 洛克星球 The Roak

根据增强连邦的定义,参克星珠被发示在"未开发示冰"的类型。也是"四区域"里已恢接更太阳系的一颗可靠。这里录拥有相地录词神程度的重力、主型适合生物繁衍生息、是一个被标准设置的重饶参同。名克星上生存着对地源。人类截然不同的种族,如长着原理的Ferveur族。体表长有成庆花线的不同的种族等等。同时,种被称为"绞章术"的神格力量也存在于这片看上去还颇为原始



的甘地。

▼ 该星球的物质文明 还远远落后于地球,也 内此充满了纯朴的自 然景观。原往民们一面 要体靠这个美丽的环 境生存,一面也要和严 奇的自然条件做着各 种对抗。

# 声优点小林沙苗

**万那也** 

定是可

▲从外观上看和 地球非常相似 美丽的植被和蓝色 的大海组成了星 球的地来最观。



# 古是球形的四沿国

# **華亚王国** [



统治穆亚大陆的国家 首都的周边 城市波特密斯是一个繁荣的港口城 市、主角所在的库拉特斯村就位于 **建木田市市政**。

# 巴風王國中



位于洛克里娅大大陆希瓦兰特的 南部 该国的艾克达特镇拥有港 党型上罕见的娱乐设施

# 阿斯特拉尔王国



统台赞阿斯特拉尔大陆的国家 土被险峻的山脉所环绕、黄都周边 城市居住了擅长战斗技能的Hilander 一族 因此闻名遊迩

# 養貳兰等王國



统治希瓦兰特大陆北部的国家 终年被白雪覆盖 居民们安稳和 平地生活在固若金汤的城里

# 179cm 0" 声优。 淡田贵二

调查额的 银界人。油球走养家的大伙。作为一 **《草人,雜洗着冷静。拥有指挥大用的出色制** 票后地分地是在邮锁方面却很晚啊。 伸指 整直己 的正文,以要是自己认为正确的行 **"。即使是这巨命令也要去执行** 

# 她球和她球连邦 The Earth /The Farth Federation

地球是几乎"可区域"里太阳系的运气星、科技水平相当发 大 人类掌握着失品的主直向正拉术 在宇宙仍开始的工年内 地球人在。但里的多个可量上建立了政府、之后可能地球连托在 内的这些人类政和联合为"地球连孔"、统治着多个行星。







▲地球连邦由多个行星的(政府构成,重大事件的方针别是 通过议会讨论的方式来考定。







寶人, 又称 "Feather FOIK"。是对背上 长有巨大树脂的 一类种族的总 称。或许是因为 和先是鸟类的缘 故、该族人的身



BILL STREET

体都非常轻,并且能在空中作知距离的飞口。即便是在种群 緊杂的各克星上,難人依然属手稀少种,他们尽量避免与其 他种族接触、低质地在山岳地带终此 生。

翼人大多容姿端铜,同时性格上不喜与其他种群发生冲 突,然而就战斗能力而高。他们对于领量术的使用已经争达 了其他种群无法企及的高度。

▼由于異人极为少 见。因为当约书亚 出现在城镇里时 不免会引起好资者



▲如果说约书亚是 为了寻找妹妹才不 得不和其他种族接 ■、那么艾莉丝的 原因又是什么?

MAS IL 112 s 25 4C): 1023 ATTA AT 身首: 156cm 体量 42kg

声优点植田佳奈

么呢?

河南亚州市澳洲 亚巴斯夫安和亚大 於他維維施力量和共會 ----



**企展开全色育異使用被章术战斗的支荷丝。外表再受的绝却拥有根高** 的战斗能力。

梅杂志&3DM-S

乐生活

的

世

# 新豐書PA系统

PA是 "Private Action" 的缩写,是指我方同伴能够在城市里自由行动的系统。当队伍处于城市的入口时,实行PA后同伴们就会各自敞开到城市的各个地方活动,玩家可以控制主角寻找到他们并与之对话,就有可能触发各种事件。而且,PA事件会影响到同伴对主角的感情度,感情瘦拥有改变游戏结局的巨大作用。



考虑结果的战斗真的有其意义吗?

不

層價度

#### 感情皮变动的原因 🗉

1.PA, 这是左右感情度高低的最大因素 根据玩家在PA 事件里作出的选择不同 感情度增长的对象也会有所区别。

2. 战斗。同伴们在参加某些特定战斗时 也能提高互相的 感情度。

3.其他、使用特定道具。

#### 藤肯度所带来的影响 ==

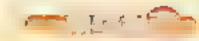
理事情皮養高的两名阿得在最中时的阿佐華包含非常觀

1。PA、感情度不积累到一定程度、无法触发特定PA。

2.结局。和同伴们感情度的不同会导致游戏的不同结局。

3. 战斗中的行动,感情度高的同伴之间会优先进行回复 或支援活动 当其中一方被击倒后 另一人则会进入愤怒 状态。





# COLUMN TO THE TOTAL ON THE TOTA

# DS-LMBS 次元時日銀借的斗器銃

本作的战斗系统已经正式公开,NBG 抛弃了《风雨传说》半成韶似的\_线战斗系统,改成了《深渊传说》那样的开放式多线战斗。玩家可以在场地内随意自由地移动,

从而使战斗具有了丰富的战略性。另外在此基础上,《无瑕传说》又融化上,《无瑕传说》又融入了《宿命传说重制版》中的桃空连击系统,这便是全新的DS-LMBS。根据TGS的试玩来看,本作的战斗系统将会让战斗的爽快感达到一个新的高度。

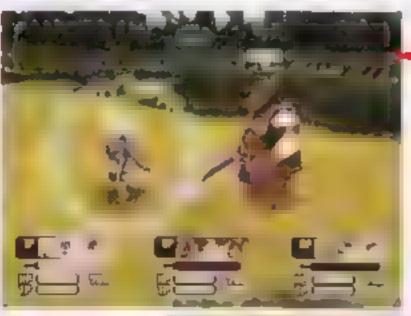


本作中,只要在战斗时按下L键就能够在出场角色中自由切换,切换之后先前的角色会立刻交由A进行控制,不会有拖沓存在。虽然之前的"〈传说〉系列"作品也能够更换操纵角色,但都不如本作来得方便流畅。



# 過過与悲剧脈即

细心的玩家是否是得第一次前线时提到的那个人物头像下方的剑形槽。在战斗的时候,该槽会自动积蓄,当器满时角色便会进入觉醒状态。觉醒后人物的各项能力值都会有所提升。而在觉醒状态下同时按下L和B健还能进入无限压制状态,对敌人发动快速连续的攻击。





▲在无限压制状态时可以自由切换角色对同一 公自由切换角色对同一 个敌人形成长时间的连击。如果连携得当,还能 等让无限压料状态持续 得更加长久。



▲在觉醒状态下如果形成差击能够让觉醒时回延长。

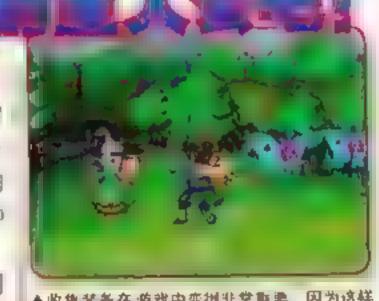
全国条件 1	
觉醒时 能力的变化	攻击力上升
	咏唱速度加快
	移动速度上升
	TP消耗下降





户定于今年发售的日本国民RPG最新作《DQ 以 星色的守型者》已经正式延期到2008年。期 待这款游戏的玩家要再等上一段时间才能玩到 了。自本作公布以来,自创角色和联机资险的设 足就受到了不少玩家的关注。这次的报道中我们 就为大家准备了相关的情报。不要错过哦

在之前的报道中已经提到,自创角色是本作中一个相当重要的设定。玩家可以自己决定角色的性别、容貌、给角色装备不同的物品可以直观地在游戏画面中反映出来。根据职业和装备品的不同,可以创造出海量的角色形象。下面我们就为大家介绍一下率先公布的4种代表性角色模板,当然这些都是游戏中的最基本造型,通过不断地收集装备道具,你自己创作出的角色一定可以比它们有个性得多。



▲收集装备在游戏中变得非常影響 因为这样 才能使你培养的角色考起来更加与众不同。





ルイーダ

「旅人たちが」 仲間を求めてうあつまる。 世余以と、「ひかれの・通場よ

▲在《DQII》中出现的食师达酒场在本作中简 样会登场、在本作中、它的性质有禁类似于集会 所。想要一起智险的玩家们可以在这里组队、 在《DQIX》中,玩家们将不再是独自作战,而是可以通过无线通信功能与其他玩家共同进行冒险。最近,厂商初步公布了本作的联机游戏流程,虽然还有很多细节没有公开,不过通过下面的介绍,大家应该已经可以明白个大概了。



▶ 购买物品和收集 情报也是大伙儿一 起完成的、看起来 ■ 可是要。

▼ 實驗者们似乎在沙漠中 被敌人包围了。他们能够

▲ 战斗还是传统指令式的,所有同伴选 抨完指令后就会开始行动

# TOS 2007 A STUDENCE

中学校院等。 中学校院等 中学校院等。 中学校院等 中学校院 中学校院等 中学校等 中学校

▲在做好准备后, 實险也 就正式开始了。这座被厚 布倒有的神殿中会有什么

怪物等待特块家们呢?

在刚刚结束的TGS 2007上,本作公开了一段全新的影像,让我们一起来先睹为快吧。



▲原本平静的小镇遭到了巨大水柱的 袭击。小镇难逃岭水高沙的命运



▲主人公与巨龙展开了殊死斗争 水柱是由巨龙喷出的吗?



在第71辑的报道中。我们曾为大家介绍了 来自《FFXII》中的两位客串角色。这次我们将继 续为大家介绍两任新角色。其中--任同样来自 《FFXII》,而另一位则是前作中就已经登场的角 色。另外、本次报道中我们还将对本作中的任 为作分类介绍。一起来关注《FFTA2》连续报道的 **盖终回吧!** 

# Vol 62 P6/Vol.65 P4/0/Vol 67 P36/Vol 71 P46

阿尔西德 AL-CID

**突尔西德专用职业〉特《工** 

能够使用专用指令"侦察"进行战斗的职 业。使用的技能中有很多可以给女性同伴带去 强化效果。实在是很符合他花花公子的个性。 战场上的女性同伴越多。他的实用价值也 会越大.

失礼お嫌さん方。 また分膜 ゆかり 傷ってはしょう。

▲好色又不失绅士风范的阿尔西德 对女性非常体贴 是一位典型的护 花使者

来自《FFXII》中的花花公子 是掌握着大国罗扎利亚帝国实 权的一族中的成员之 。虽然 拥有着超强的情报收集能力. 但是身上散发出来的独特气息 却难以让人察觉到他是一个对 周围的事物反应极其敏锐的 人。身为花心大萝卜的他在本 作中特会以"特工"一职参战。

### 护花使者



■特指定的女 性同伴兼登攻 击。原本由女 性同伴適量的 伤离棉料由他 角把。

▶ 債務定的 女性同伴获得 HP徐徐回蒙

和净化效果。



クボボー。 世の中広いようでせましつボ。 莫布兰 MONTB

前作中的重要角色之一。是本作中 与主人公卢梭一起行动的吟游诗人哈迪 的哥哥。也许是因为身为长子的关系。 他很会照顾人, 从来不会丢下有困难的 人置之不理。目前在以拉巴纳斯塔镇为 据点的部落"圣特利欧"中担任领袖。



# 法实任务公开

丰富的任务是本作的重要组成部分。 它们的种类并不会拘泥于战斗系一种。而是 包含着众多类型。现在我们就来为大家介绍 一下游戏中较 具代表性的5类任务。

## 探索系任务

要求进行地质调查和道具回收的任务类型。玩家需要调查场景中的发光点,如果场景中有怪物存在,就需要一边打倒它们一边进行探索。

▶在塔尔斯之森中导 按药草的任务。如果 靠近探索点 就会有 调查指令出现。场景 中有数个探索点 仔



# 帮助系任务

帮助完成伊瓦利斯居民请求的任务类型, 有的任务可以当场就解决, 而有的任务则需要派型同伴花卷一段时间才能解决。



▼大期界特托是员一爱心地间集人人该一位的集集学派位。要售费得了

## 特殊活动系任务

. 此类任务需要玩家在限定期。可购到达伊 瓦利斯中的指定地点,如果因为绕路错过了 **到达时机,任务**就会以失败告终。



▲在6天的活动期间内走过3座森林收集印量,如果成功则可得到豪华奖品。

## 遭遇战系任务

游戏中的主要任务类型, 虽说都是战斗系, 但还可细分为很多种类, 包括保护某人或者讨伐特定的敌人等等。



▲与敌对部落形成共同战线。一起讨伐指定的怪物。在 一起战斗的过程中除了贵相互帮助外,更重要的是比试 哪个部落能够率先击倒目标修物。



■与伊戴利斯中的通相犯们进行 战斗的任务。本 次任务的通州对 象是作恶多端的 犯罪集团"兰格 兄弟"

## 季节阻定系任务

伊瓦利斯存在着年月和季节的设定。 游戏中有的任务是只有在特定的用份或季节才会出现。如想不错过这些任务,就要 多去酒吧进行确认。



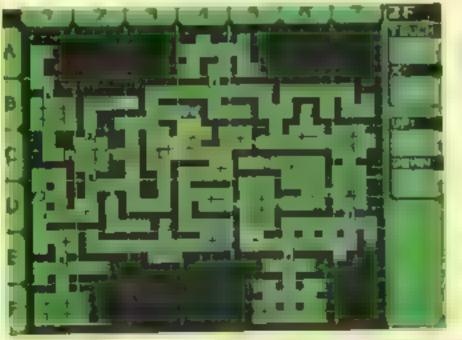
▲《月刊彰加》是伊瓦利斯世界的著名八卦杂志 该 任务要求玩家协助购仔队进行采访,如果成功的话 就可以在酒吧中阅读最新一期的《月刊部加》。



文 字轩 美编 澄香

# **向上爬的乐息**

前作中,玩家需要在一个巨大的地下迷宫中,通过战斗不断地向更深层探索。而到了本作,游戏的目的从"往下"改为了"向上"。不必埋会以往RPG那些复杂的世界观气居情,只需要不断向迷宫更弯层攀爬就可以了。



前作中受到好评的地图绘制系统在本作依然会继承下来。这个系统不单单是将道路描绘上去那么简单,而是可以根据你的高好,将遭遇到的特殊事件、传送门、回复点等等信息都用标志标识出来,以便随时掌握。向到地图上的每一件事物,都将成为你冒险的轨迹。

# 

(世界树迷宫)是一款纯粹的\*30 迷宫冒险RPG\*。本作中,游戏的核心 系统几乎没有发生任何变化。当然了,改 进还是有的。制作公司表示说,它们已经 认真吸取了玩家的意见,将一些容易卡关 或设计不合理的地方全部做了修改。下面 我们就来重点介绍 下游戏经过改进后的 系统。



# 一金的真色和两个组

本作中共有两个舞台可供玩家进行冒险。一个是位于大陆北方广阔高原上的"世界树",另一个是"世界树"顶端的"飞空

之城"。据说在"世界树"中,发现了一个居住着神秘生物的自然迷宫。玩家首先要在这个"世界树迷宫"中进行探索,然后再登上顶端的"飞空之城",那儿到底是一个怎样的世界呢?

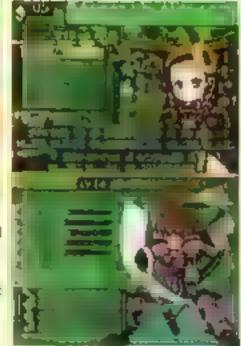
# 小镇的乐意

作为冒险大本营的小镇,玩家可以在这里制作新角色、购买道具以及接受委托。前作中,只要玩家将迷宫中得到的素材卖给店里的老板即可增加新种类的道具和装备,本作依然继承了这个系统,并将其变得更加合理。



▲从酒店老板处可以接到各式各样的 委托。

▶购买装备的高面。装备的各项属性 都清楚地在屏幕上显示了出来。



# 从12种职业自由地制作新角色

前作最受好评的系统就是这个新角色作成系统了。这次在前作的基础上又新增了3种职业、使得职业数量增加到了12种。在制作完成后,玩家必须选择其中的五名角色出发进行冒险。



◆角色椭圆金 都都是重新新 和的 担任 设的依然是日 向悠二。

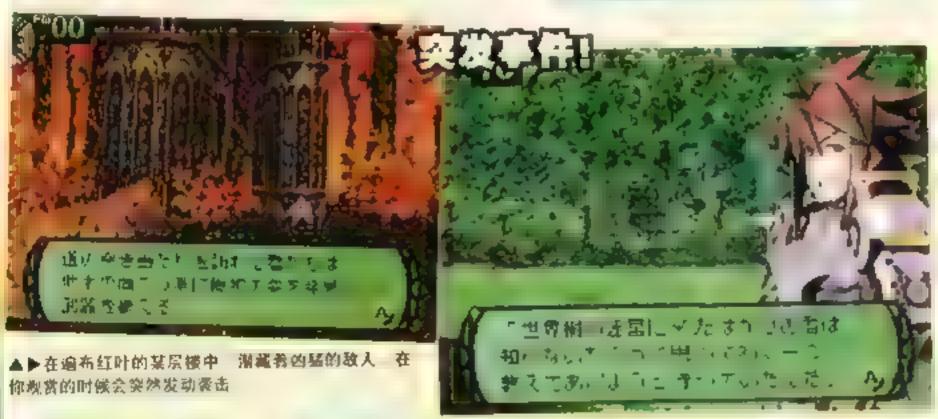


# 死满挠战的迷宫

"世界树迷宫"通常被人们叫做"树海"。"树海"分为几十个阶层,目每一个阶层都不相同。玩家将在这个"树海"中进行冒险。一步步地向逐一样的"飞空之城"前进。



景。 树海」中也会有天







# 《集母》系列

从GB的代走过来的玩家。定都玩以"〈华马〉 系列",它很好地将格马游戏的魅力在机能相对不足的GB上展现给了大家。而它的制作商Takara不仅 是个游戏厂商,还是学名的玩具商人。

从1984年的系列第一件(热力 行成)开始。 1 akara 便陆续将一些由机格习名作搬上了学机器 行。虽然GB的机能和卡银智等一所利。相比,有无天 增之别,要想在GB上完全不是由机格(的两位是

件根本不可能完成的任务。然而 Tax in a + 7. 稳 明地将人物做成了Q版,并上至还拿了游戏手感,身 身对于一款格斗游戏作 。, 手樣才是電車之的。

而针对 GB 特点所进行的改进无疑性是 非学成功的。游戏有利十分鲜显显成员的扩充,以版人物生动可爱。与小儿的举机简直就是种族,依太的游





及手經過智在學程上也能打出流動的直續技术。我 使主是。虽然學問銀行限制。只能抵進按銀營事業 決定差離特重。但操作轉換之可含为施原來學机格 可游戏中不可提出规的直轉技好合便出來得是如此 始轉換。游戏雅度也比较适中。北使懷我等格当葉 為也能不得其中。而同游戏拥有众多的隐藏要卷。因 事地位置了時華中的人物。那多几乎挺穿整个系 专的直续搜索上自己选入核转中造成为众多學机玩 多中点续搜索上自己选入核转中造成为众多學机玩 多中点或搜索上自己选入核转中造成为众多學机玩 多中点或搜索上自己选入核转中造成为众多學机玩 多中点或搜索上自己进入核转中造成为众多學机玩 多中的人類,可以可以可以可以可以可以 自己的代文人是是實際的

"(热力) 系列"的相:公包了扩系的极大好评。 怎然已的所重并不像由机制样杂满味力、但是它很好的整色性的性品质器本 ) 穩保官在學机上 计人助行动地体的格力游戏的魅力、华堂机格力游戏的生作提明了 穿道路。即使是,永在反格力游戏为主的學机以是上,众多的格力游戏不全以版画面还是做成者。 都受到了(热力)的巨大影响。(热力)大家族中提出色的要質系列的(热力)的巨大影响。(热力)大家族中提出色的要質系列的(热力)的巨大影响。(热力)了,出场角色达到了17人,手感一按作感、火烧时度都达到了系列最高。而且还可以选用驱走八种时聚走和安娜——由于当时其机版(KOF 97)刚上现聚走角色,因此该是定更增加了本作的了减量。

之后,Takara又在GB上升发了《换斗 饿狼传说中BS),每些超少条的华丽性度超过了《86》,但操作感打斗感都显得中规中矩。坐了GBC附代,SNk产面由于自家掌机NGP的主打游戏使定其旗下的将斗系列,因此GB上的"(控斗)系列"使被宣告终结。而Takara结合从前移植了众多格斗游戏的烧毁,用自家品牌要形金钟推出了一款GBC上的原则格斗游戏《激斗 超能勇士》,游戏的操作感、打斗感都不错,机器人形态和变形形态也都各有特色作为Takara在掌机上的格斗游戏谢幕之作,这款原创作品最终为掌机上火爆一时的"《控斗》系列"划上了一个圆满的句号。

# 不熟品加





1999年,Konami将的 款将音乐、污棉和游戏结合在 起的模拟(心游戏场帕里了 mc 上,尽款游戏使是(Heatmar a) 即(科种主相)。该游戏般好地将动感动爆表现的来 作为Konam 的主打音乐游戏系列,(红种气柏) 于 中年 5 十二年 5 11年 5 11年 5 11年 5 11年 5 11年

相当出色,有无足玩高遊度的曲目,还要像格本游戏那样"拷招",玩起来乘快流畅。动感的画面、熟悉的旋律、优秀的手感和超高的便携性就是这款音乐游戏的最大魅力,可惜的是,GBC耐代过去后。这个优秀的作品就再也没有在掌机上推出过,让人不免感望遗憾。不过"(社独节拍)系列"对音乐游戏有着深沉的影响,比如(vO5)(DUMAX)等无都遵照了它的游戏模式。而且起几不包其掌机绞作的爱好者们,可能也具满。1.25P1的(DUMAX),来解馋了。



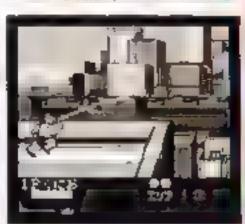
# 《集血》系列

相信FC时代的"(热生)条列"是更多行常下了太老州高歷天的同忆。大爆 实映 搞美的"热血风格"不知征服了多少是家庭心。"(些加)条列"不仅在家用机上大成是严。在学机上也有希腊"不论的表现。GB上就有好。作业类的《热作》游戏、值得一提的是、GB版并没有直接超级中产之作、而是根据GB的机能进行了是当的严肃和改议,更有部完全的原创作是(热加排除GB)。于其中弱仇类的要数(热加新结束。一)了,无论手统尽是畸面。都很好地再既了FC草族的魅力,成为一思上不可多得的棒件。GB上的(热加)通过对战气也实现了多人游戏,在GB这个小小的军后解禁中上演了一意原大爆刺激的画作。可以说。由上的"(热血)系列"是有着自身特点,并且是成功的。

然而、《热血》的制作厂商Technos最终没谈选脱被兼挂的命运、系列就此走向了混取。自到为BA上出现(热血物语 EX)的消息传开之后,FANS们才再次沸腾起来一游戏事然改进"恶魔"厂商Atlus制作,但很好地保留了"热血"的神韵,并且进行了很大程度的强化。画面和音效自不协多说,人物的拳脚都有了类似连续技的效果。每个BOSS更是有了自己的独特必杀,而不是数值上简单的强化。新增的同伴系统,使得好感度和野蛮度以两个隐藏数

值多智艺为重要。他可得游戏的政义方法更推 6年 了一步成立。该作介与体证了。商的成型。很多地 升进已了中旬制作和证化。而不是简单的复制。。 人名奎子(廖庄)游戏是《色希望

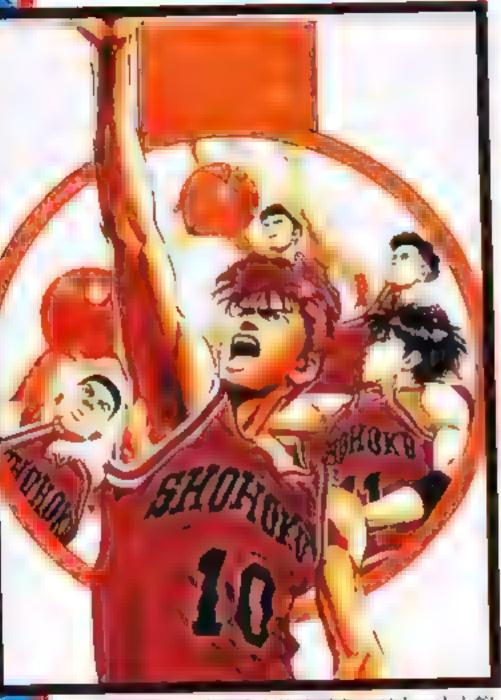
是 ALS 之后推出(两面合体) 竟然只是 L 版的简单移植、其偏优之作的然合杨, FAN 市人亦 图的热印又因此是 了下来。此人草根。亦也代之一。我 们即来了(独的高校弥漫球)的正式消息。面对这 数新作、笔者期盼它的束靠。却又也怕影片等来的 是失望。游戏对写 No.5 平台,也就即所当然此手到





# 瘤絲高手

# **契合点。旋珠。热血,梦想**高青春



《淮监上》文、东市大的武藏作。对于一代人的 多。响竞争有名大无从短桅、军者头、知道自动自己多 朋友都是为关它才或欢上了篮球。这事让人经监费 腾的作品以它特有的以格让我们知道了梦想,感受 到了用热血和汗水浇着的青春。花道、赤木、其、 流川、藤夏、阿牧·····一个个鲜黑的生命。 時段 精彩的故事,《灌篮高手》陪伴我们长大、指导、我们 去追寻梦的轨迹。这部风靡一腔的作品自然也被改

编成了游戏,在街机、家用机机 掌机上都能看到樱木花盖跃动的身影。下面让我们 来看看它在掌机上的表现吧。

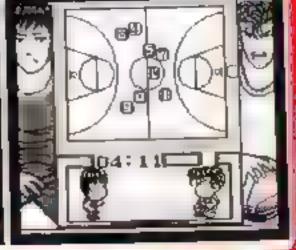
CB上共有两代,初代采用的是《天使之翼》似的指令系统。在游戏中可以清楚的看到整个球场的情况,从容布置战术。然而指令系统却让游戏失去了流畅,而略显粗糙的画面也让游戏的表现力大大降低。值得一提的是,游戏是紧跟当时动画

的播放进写, 信名就是是勤的特头鞭聚地失了。推 当《希第二年CB7》为其的时候。动画的影响 已经发展到进军全国大概了, 凭借前作的尝试、游

效的系统等得更放元点。基本的测定于测点极、攻防之间的模块也变得更快。与即称对 对 的的候, 原系黄鳞。由些 智承学的动作对成广肃与重撞。他 以玩起来非常构数要快、很不可需即的组种基面以 格。最具人称道的是游戏作品的。则由,比如用樱木 束抱黑板。用一样来点接一点发发,现的枪物成功, 都会出现些、商品和电点。

不复为什么。那人 罗州代西、摩州上章设任 款以《淮疆。主》为主题的游戏。其然在N中(约()) 年以及所用,是大乱。主》中原子种"珠"。主机的与蒙 不过那只要算是黄角中的配角子,增产为为《菲普 乌手》所撤走的篮球块已经起做了《电线农事已经 元结许久子、但那般为参想而招牌的"灌路精神", 仍将激励着。批又一批的热血量家。





# 超级机器人人战

### 契合点: 漆震银河的热血锅之魂



以个上的于学机的系列如今。张月枝繁年茂末 用好了,在客大王机上的石工的的表现。《机战》的 成功并不是偶然,对于年龄大一些的玩家而言。在经 历了《变形舍刚》、《高达》、《超铜空要基》等机器人 如画的洗礼之后,热血男儿们都对机器人抱有一种 特殊的颠转,这种颠转是样之不去的。而《机战》恰 恰非合了玩家们的这种整合,将署名的。而《机战》恰 恰非合了玩家们的这种整合,将署名的。然人是经 在一起。进行一场激震振。影战 1、又是你不归人构 血沸腾啦。在一起就是报。影战 1、又是你不归人构 血沸腾啦。在一起就是报。影战 1、又是你不归人构 血沸腾啦。在一起就是报。影战 1、又是你不归人构 血沸腾啦。在一起就是很一道的,多场也就 并已是,位此你可以的人类。

如果是11 个,示例是《电战》的特色。期。观会 "操旗"。允满课/解画面、成《特别》、特别的人物、激情的真人。是一事然等更具。任力等的《传战 MX》有语档》,在一点不一点不是满点组织。JAM Project "似之课" 看见完一度一切生成了控制的《电话》。

无论是系统还是励情,都是(机战)大家族中不可多 獨的時間、两件携手 登时 PS2 后,史将"(抗战) 系 列"的模弦和趣曲表頭得淋漓尽致。 WSC的 (Compact) 部前信任非常精介,但由于 w 心的 普及程度实在太低, 这一贯是医些被理及, 还好后来 在PSD上出。」 个经产版(mpact),才工业场的人 感受到了这事作品的优秀。她。进入学机及世代。 PSF利NOS上都先后推出了(机战)、PSP版的(Mz) 原 计直线"继承" 引身版的精髓,画面非常华丽。而 压也是目前单机上性 有语音的机战,但录像 建金慢子生,托伸行音子用的画面也让不少玩家发 统 个主第二 F SE 1 某些 15 9 的游戏画面 京来 是 4 中海有栏伸出的,当然,别的厂商都比眼镜厂 抗伸得有水斗 - 而入C - 版的《标战》。《参乐和 - BA 队的(二)比较级、看《广泛轨的、九篇相相、一然少 了纳骂在主。( 系言: 人的举戒,但 ( \* 字 1 ) ( ) 作商士)(真人年66年) 集件品的加入为游戏并入了 丝纱的志力、而且且自他基本与由舰合体的设定机 大的环境主学基、除了专有中国的"三"。太阳原作的 記される作表を探す。 大阪 まりそ だい ふくす 考于仇 为的(利动) **有**"在学利"、生私发导、学和地。 国人、(机战) 而录精器



# JUVIP超級训星大乱斗

任天常机集英社的合作成就了点款梦幻般的游戏。集英社旗下的《少年 JUME 周刊》有着太多梦幽巨著,它们承载了人们许多美好的回忆。从《龙珠》到《火聚忍者》,从《阿拉雷》到《浪喜鱼心》。 再从《霍监高手》到《海城王》,正如集英社的名字一样,优秀的少年曼画都在这里集结,从某种程度上说,集英社就是每个少年漫画迷心中的殿堂。而在 NDS 这个小小的平台,这些是跃在漫画中人物集结在起,共高演绎了场精彩人爆的大乱斗。

任天堂有着制作乱斗游戏的丰富经验,(任天堂明星大乱斗) 优秀的品质和已碑就是其实力的允分体现。而《JUMP超级明星大乱斗》(简称(JSS))

## 契合点。少年 漫画英雄究摄集结。 穿越时空喧哗 乱斗



延续了其优秀的品质,手感非常好,控制按键了奏来使用不同的攻击根容易形成连击,最后还可以使出动废角色的招牌必杀技来华丽地终结对手, 养银之余也让熟悉动漫的玩家备感录切。战斗中出现的各种道具也增添了战斗的丰富程度。如果要用于个词语来形容《USS》的战斗, 那就是 华丽, 爽快, 火爆中

时隔 (USS) 发售一年之后, (UUMP 终极明星 大乱斗) (简称 (UUS)) 也太独登场。与前作相比。 (UUS) 有着非常大的飞跃, 參加作品从前作的27部 150名角色增加到41部作品、300名角色、更多的角色加入证验峰控制的战斗更加让人眼花缭乱。不仅如此、系统也针对前作进行了更合理的改进、并在改进的基础上加入了许多新的要素。使得游戏的内容更为丰富。L、R快捷键使得游戏的操作更为流畅。最重要的是加入了Wifi联机、这也让更多的玩家、模够一同进入(JUS)的世界中,起体验这大爆雾快的大乱斗。

# 前援相

# 契合点。 奋斗! 应援!







《応報刊》是五年末維持 入的仇力高示赦战。 化 告示赦战事来了活力" 图题,也可以应必是为 Niz 所墨寫主要的赦战、赦效全、1程者要使制能经 作来操作。点 如 转,以些操作已经把触模功能 全和用工了。而且手端重常好,让人欲罢不能,即 使物性触接其也在而不错

从游戏人组的,自和《郑启 命》,直接到 》 的 对 学就是正义 款海戏是 多外块面子。游戏的主题 是版志、约个故事都且被顾未表现。 企业培等而又 生动广观。故事上的角色都非常平电普通,他们身 有大学重考生,有生意不累气的局面点表版。有即 将是很的赛 ),有者 智慧要的自己 他们都会遇 智器种器样的麻烦,所谓的"阳度"。就是在集型 者们灰些丧气的到候人他们就是是原,,并是他们颇 利度心难关,实现自己的理想。那种水不复容。为

理思布命斗的精神让人感动。特别是游戏的是混乱一关。 赖城石飞速地,地球或来一次了保护自己的家园、在应该或的一名之下,所有人都联合起来或献出自己的一份为强。 概信成功的击破了城石 具体灵程清联想 (龙珠)中悟空使用元气弹的精节),服 网实在让人难以忘休。游戏在选曲上也近心独身,15首歌中只有一首慢歌 配合节奏到缺的旋律和"华响"的难要 让凸显了游戏热血的主题。

不久后,游戏又发售了(府援部)的美版(葡柏特工)、最总是美版、但完全可以当做一款全新的游戏来看待。与1代日版相比,游戏各方面都参透出典型的美国味,由

于有两方文化的美异。「成分满了一种"我要要得" 的。块意,在美版和透露出,不可把一文的美压效。 等。者为表质的主题有处理的美异。但游戏中表现 出的典型特色和奇兰历史学习等。即种属于四线的 特色的感觉觉然少变

再原来《陈塘图》》世志世子,有为于从中登 但很多系统上的原则进制的四个之间。特别是100元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的一种,这种是200元的是200元的是200元的是200元的是200元的。200元的是200元的是200元的。200元的是200元的。200元的是200元的是200元的。200元的是20



# 多。建建健





众所高知。人在人类文明 发展的、1程中起了非常关键的 作用 切为有了人,人们才能吃

上额商: 有了人、人们,才能停己被要的多: 有了火, 人们,才能驱赶野兽,有了人,或学的,或统才不断么 点人感到,仍然和,走帕 人是人类文明的,起题、古 人生 火,未再的是钻木 以入药产品、依靠摩擦产生



的由导位不支燃蜂高级 用我们主题关键在 四位 上位与快速发展了, N 介不完正因为隐藏住 四级 烧起来非之师间, 丹 二定美子

第年 人相关的游戏、生产学的「花老師(人 類心投資)了肥、从 上的。作品第二 丁字 W 1的《首集宗知論》の字四。2 在位 D。 族(一) 花 ガンマ》、"〈ス物〉ネッ" (「中) は無ちの (本) b 特 生満的人物性格が成 "ど連続性" スカー大: 家的欢迎。虽然在写FC上的《人纹》完结之后,它的生父儿严酷。当开了制作。组,但 BBA上的 作 必是很好地延续了《人纹》的精髓。初作《封印之制》和常的人物支援系统不仅有差极高的战略性,而自通过支援对话将角色的特特的性格表现出来,第







的一种一方面的原 军者是一个性下的名式。 的(对本、西林 一种 发展) 简单 这种 "人人" 是游戏的自动成画和自动和 一切 对 为 第5 特别,你 为 "(子可谓 改建高) 条列 "成"之一, 我我的 变点 当然是主要万化的速气 系列 "人的一程有于国名 当身陈怪兽随时应用智慧和军士—有65 连电成系统 随, 那种支税是难员(海状的)(为交免成绩)是系列 集大成之作 首次加入的动象队系统不仅可以与西 林起死后生,更加强了玩家之间的变点 大量难要 令人满意 或者是指征 的宽极达增极大地勾起了 系列 FANS的挑战欲 还有修物两的复出 随其重 物轮的加入 令人神冲的宽极称号 切都令 



# 关键词。

名。活成太阳是万物 之款,万物生长都离不开 阳光的曾殿。然而从另外

个角度来说,它也是让我们感到交热的罪魁祸 首:关于太阳的美好传说可不力,如《夸父追归》代表了人类追逐光明。追求理想的信息、还有《星舞·射田》、《日用潭传说》 不管怎么说。太阳给人类带来了光明。是力量的象征。

游戏中关于太阳的内容相当多《机战》中键域 万丈的招牌必杀技曰芒、GBA上"知道的主意中?《苏



线灯可以、阿卿)。后来也出了磁解版、直接用 个接键采补充碳量、当然这样也丧失了游戏最大的乐趣,玩《我们的太阳》,非正版不能体会其乐趣与精髓也 当然,如果真正在夏天玩这个游戏也很要命。想想忍受近4 度的重温的在太阳下打游戏,等游戏打得差不多,人也继秦发掉了,真是痛并快乐着。



# 关键词

成年,学生扩张的 过以样的体验。早早地 助望等等等录,则样

就广以放影化的。即有专个属于自、年度个月 夏季 是一个自由强放的季节。这个最大的专助对于自己而言是独一无三的。你可以有点,但专家的选择。本书、旅游、上网、游泳、打工、玩游戏 / 发空 类欢,你所做的一切推定有意义的。

提到名作,就不有不提"(我的客信)系列"。 这个充满童真辛趣的游戏给人清新,完成其中很容易就一想起自己曾度见的,那些美好的客假。虽然这个系列。 自都出在家用机上,但就在2006年 客假来临之际,50.6 将系列初代移植给了PSP。这下攀机玩家也能感受到该作的魅力了。 驗器该系列的玩家都知道, 游戏的自由度非常多, 只需控制主角在这个需假里型处器人, 想过一个怎样的署假就全由玩家决定了, 宛如真实的笔假一样。于是, 许多童年的记忆便涌上心头, 促昆虫、钓鱼、1虫、放风筝——切都显得那么有趣。每中的畅 於 夏大的车中一 ] 伙伴们的元金、及日境在目 人物高的革命数点。 工事作区为军团。有这十 中平建立为大胜的太阳,不助相心冰器的困扰,不 这主的外子的危险,同样要够体输制般的种种。 最。介满量雕的人物,针似的游戏。 秦 轻性的, 不利抗女们游戏严、"以对",等就其中的特别是 投入感。《我们要称》,特还我们的不仅是敌人的独 的意田馨香。还是我们再一次同学了那个难以忘 怀的事年转代。





阳光 汗水 黝黑 的皮肤 飞扬的青春, 毫无疑心 足球是 顶

充满激情的运动。去年的德国世界环期间,与一帮





#### 傲明年夏天将是一场无比盛大的体育盛宴

业我们9S.系数44。[1]至是球區包世界杯上。随着 是球在世界范围内掀起的巨大风崩。 足球文件已经 渗透了我们生活的每一个角落。作为人们娱乐休闲 的一部 ), 辞戏中当然也り不了是珠的鸟&、EA的 "(F F A) 系列" NIK OLAM 的"(WE) 系列" 早已成 为了足球游戏中的。与专双时、几乎每一个热爱是球 的沉默构度毫在文虚云的足球世界中寻找快乐。它 化的影响的是進以信贷的 我至今难向当年在一个似 机房中几十台机子。由《色》的和资格等。 至然也有,1和么几款(wi) 等机游戏, 但都不能; 單者凝急 之前 "6人上的人" 由于参档知识制,只 然根据。HA的特点作了一些改进,但还是不同避免 的在海重机操作上维水。而人并多天为世界Aullik 更足 数让人失望满点的作品,却临的一面。 荡光 的手等 丽朝之人的新祝是非 让人发生的人。无 短弯脚的已分的 AN 字子 字、水 直 与 子 角。更缺少大是致恶境飞。 ] E 相下图了子号。 在破厂大具表示证据。 第二件声磁士子作《在注》 些的本进 加入了这两年和大师苏棋、每名市庄有 华机十世之之 > 与鲜 执世 对 (A ) 在 多领了, 任 漢字以學的別籍 > 子从主制部 1 即 排下。的声作 り子準値 微情的 テカ、海、ネ、者・ま行。 い 上 第 ( ル ) 我不够"果,如此是二年""张力"和195个生产 来要在学机主称"公子"+"《A. (A. )。这个产品 独步很久很久





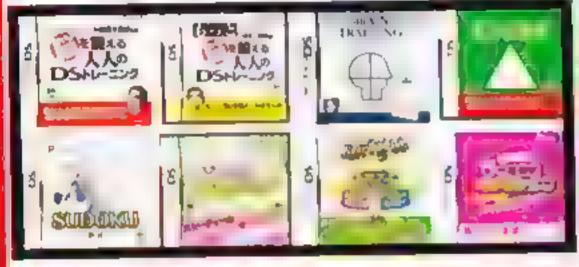
的盛宴,E3 TGS 任天堂的秋季发布会 德国莱比锡游戏展 加上如今的信息传 媒的发达,使我们玩家也可以根快地获得 来自于亚界展会的信息。当一款款期待已 久的大作公布时,当每耳已久的主机零于 揭升面纱向世人展露真身时,看着多裸体 报道的盛况,聆听着世界人主的演讲,我们 会觉得,这真的是我们游戏玩家的节日 充满着热情和激情的节日





万、这对于一款季的游戏而言。这是多么令人惊叹的成绩间。随后,None的"脑剧练"游戏不断痛见。 不仅有任关学本社的《轻互头脑教学》《进一样成人筋力锻炼 DS》、《成人 链 是被炼 DS》、《成人 链 是被炼 DS》,还有来自第一方广高的《石脑战炼 懒阳 胜 点》、《石脉达人 找 位 事物馆》。更有《南 产年》、《青 或 教授》、为些强化 子分五要素的"脑损炼 游戏 20回,于日本都开始于重全了这种种产的"脑口足炼",人们是全 将远 人 城力制炼 苏发软件作为 计引性操作 导性机

物、胞影然"代表物势不可挡!借着"脑 锻炼"控制的方式。NI 行称 代学机大 机中 或了对 「自l带 12-1、上班上 区。为产无限,是无数不全合等 「高加 至产件" 1 相(大张碳铁 或"4你对"脑"1 第一句是名。签产度地。不断,是上水个种 相观、处在"文形"地面进行无法"4",作 简为其其等"行业的"也。不可大声"4",作 看有其其等"行业的"也。不可大声"4",作



15. 但人们,对于罗星的正常是一种古不变的一类是是美好的,是特定一种大的,发生是美好的,是特定一种大的。发情是更快人介下的成品,是就是发行不变大一样象象是想。然而有一句。是是说"体育中的人和支腹子""研究就是如此后中以那人颚刀,换弯中的人不仅是傻子,还是饭子,如果你不相信,那么就请你所有 NLS上的游戏(为年香死)吧,相信也就有你所有此次有体会的。游戏中的主角是一个普通的大果孩,一定他在大事上看到了一位要当的女孩从身边走过,而觉是你他一次就是他一直在再现的梦中情人一可他很害着,不敢自接上就告诉她,但望着她远去的背象,双脚却不由自主的跟了上去,机会是罪自己争取的,男孩鼓足了勇气

场热离就这样悄悄地拉开了序幕。可是爱情的道路总是充满了艰辛,老天也似乎有意要考验这位专情的大男孩,于是麻烦一个接着一个降高到他们的身边。男孩不仅要面对疯牛阵。吃入的心虫。大蛇恐怖的植物怪等这些危险的东西。还要冰伞。在蜀楼间骑独蛇车、漂泊在大湖之上。每一件事可都是在玩命啊!然而,为了心中的女孩,为了那神圣的

爱妈,更多重张地配了目来。而为一点些人所使用了殊处的博士。他的时间,你有点不是了"为你不死。" 然而了女孩一般就不是有自然。他们一些过了上帝。 然而了女孩一般就不是有自然爱情,只有 经力了磨贴的爱情才是在国的爱情,这份得之不易 的爱情也更重得人们去。珍惜一些以你高中的那些人 们啊。好好她珍糟跟的这种感情。只要用也一定 要有什么相信很快都会。我获一个美丽的爱情的。很 与真的地方跟天下有情人终没有高。



为事处此、游戏当然也不例外。 我们小时候的精神生活成最有现在这 么丰富,而蒋戏的书观点数子我们的 热情,我们将这股热情完全的领人游戏之中,获得 让人满足的乐趣。曾几时时,我们集在电观机所静 坐一夫,奋力攻关,曾几何时,我们集在电观机所静 坐一夫,奋力攻关,曾几何时,我们努力学习,为 的是能操取又母那作为奖励的游戏手带 曾几何时, 我们趁父母辅师,半夜靡瘫摸摸起来打游戏,严电 机音量关到版上。边境一边还要要起国东主尊父

那些为游戏或标的。14年第一本点人名。少然而。 游戏并不定生命中的全部。人生中总有这样批样的 解释,再好的海戏也。有道关的一天,那些曾写红色 的游戏地情也怎会衰退。"智君游戏。"或十二元我 们在繁忙的工作学与之争。再一年拿起了失进第手 概。按下那笔器的按键。看到那令人感动的游戏回 面。或许你会给告诉本工作一股地站在心中看过,剩 下的就是红粹的下脚了,又难道就是人作堂边的"小" 岛胜新婚"。对于一个自正地是游戏的人而言。并不

的反向的动静。曾几小说,我们对不懂用文。但还

**農飯个指令依り武慎、蒸关了〈韓士的大陆〉** 

是要玩通多少游戏,并不是蒙离游戏玩得如何精起,而是无论何胜都保持着对游戏的那份独情,永远等要游戏将给我们的快乐。这个世界如此的美丽。多姿,我们的生活又是如此的丰富多彩,我们在游戏机前所关注型的眼前事物只是我们美好生活一个很,的组成部分。只要对生活充满独情。幸福与快乐将永远在我们的身边环境。谁能能发现游戏的海礁,但很少有人能发现。生活本身其实与游戏何样的趣。

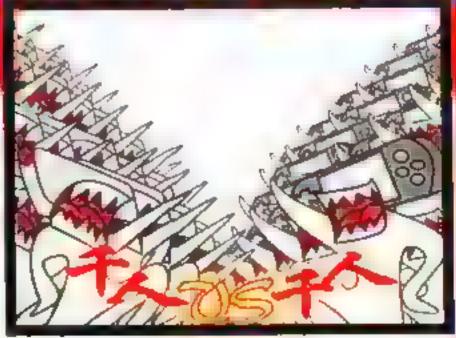


# 50 Miles

# 最强军机对决。PSP VS NDS

學析。此人次世代 ,更为自动的学术。大战使发 多想想地展开了 自然以后,排放任民学机器主物位 的也不少,但实力差算太过明显,因此对一也基本 专有什么想象。但是一定不一样,系是可是给任天 堂椅下 Tv 游戏市场新土地位的条维,PSP更有秦 尼强大的技术支撑,大多数人都是海黑以为任民等 国即将全盘确定 然而手来并制这样,任天堂 依 罪《马里奥84D5》成在了FANG的心,依靠《任天





狗) 让世界制用相看。又用"脑白金风暴"彻底与对手拉升距离。不仅如此,NDS。的推出如蛭化剂。 NDS 的总销量再创造与新高

任夫堂的 皮又 皮进取 让人们不得不为之 乱自相看,原来老任并不是 个不争名位只求赚钱 的老铺,忍气吞声也不是任天堂的作风,不过是没 到爆发时机。最终 NDS 不仅自己大获成功,还为任 天堂的新一代的家用机战略指明了为问。

# 最終之等和斯克及特度 ——《报案知思》(D)《回绕现代》

9月13日、((())) 集着影城户。户的方义。

學超越《日袋飲餐保險版》10万销量。这让日袋FANS多少有些領面无光:不到《日袋妖怪》毕竟是"好怪",系列初代那惊人的特久长头的耐力韧性在今天的外传中仍得以传承、很快、(日袋妖怪保險队)便稳性笔进超越了《CCFF7》。在双版本的攻势和"(日袋)系列"每物版的探票能力直前。即使是《可水》的命字程牌。也难掩其光芒。

与软件对决问制进行的是PSP的第一块反正 常是以《CFF中》和新版FSP展开的确设例、虽 然软件上《CCFF中》需将支储护确得了《二袋妖怪 保护队》、但到高确之时中《户的清景仍一路领先对 FN、S、全手以后、还是需要严禁

1. 一年最大極的之對比於主在以目前亦與的权 天,其1. 存至進華東亞之际,更大地的游戏與亦亦 程度東







# FIV Jackass the game

如果你智意过美国深疫苗的电视节 **国,那你一定听说过《嘉村考》**码大 名。这个以自应和总编则名的电视节目 不仅拍出了两部电影。现在更是登陆了 PSP平台: 并且打上了 "最危险游戏" 的名号医所以无论是官方网站还是游戏 中,用一进去就能看到一个大天的苦告 作是英国风格的《瓦里奥制造》 它同 样也是用一个个连体游戏贯穿贴终日高 且也是积尽高祸那项之能事!! 更有些权 其BT层心的演出让人更复不得。

文 Nebel

编 软饼干 美编 蒙摸



游戏中的特技均为专业素材人士来演员 故你与你的傻瓜朋友们。 都绝对不要去尝试游戏中的任何事情。





关卡所制的时 间。在时间结束时 美卡金强制丝束。 不过已绝完成的旨 标依帐算量。

表家所使用角 色的头像。在游戏中 **亚伤的话在这里会**表 现出来《头破血流 的》是有些关卡中 如果受伤太多可是会 Garne Over#5

樣。被目标的無标就会打上勾。



念的游戏中』 注量 金星示赛道中玩家 的进度。

当前游戏的操 作方法。在游戏中 金一直出现。

提示信息。在 玩家完成一个目标 或者获得里里时这 里会出现模应的字 样提示玩家。





mite atory mode -	— MTV放車模式 —
challenge mode	一挑战模式
multiplayer	一 多人游戏 ——
director mode	一导演模式 ——
extras	- 奖励内容
options -	<b>一 选项</b>

# 8

# 抗发扩泛



在MTV故事模式中。玩家将代替《墓材 秀型的导演来完成节目所需的内容》这 些需要玩家亲手制作的内容共分7集。每年 包括5个迷你游戏。玩家需要在一维的5个集 中都获得至少铜星的成绩(详见下文), 作中都获得至少铜星的成绩(详见下文), 能在标题画面按L或R键进行下一集的内容。 一般情况下这些游戏都是使用方向错来控制 方向。用义键作出动作。由于几乎每个迷你 游戏的操作都不尽根同。而且在游戏中操作 方式会始终显示。这里就不一一列出了。



在MTV故事模式異完成了的关卡。就可以 在挑战模式里再度挑战。在挑战模式中。这 些类卡对玩家提出了更高的要求。或是需要更多的分數。或是有了新的目标。在完成后依然 可以得到是显的美励。在MTV故事模式或是挑 战模式中关卡完成后出现或绩的画面中。玩家 可以查看刚才游戏的过程。并且能将整个过程 作为录像保存下来。

在导演模式中。玩藏可以特游戏中保存的操作片段再次国放。也可以对片段进行剪辑。并且可以加入诸如动态模糊。 澳入澳出等效果。 特这些内容能片段串成一部彩片。游戏甚至支持特这些内容制成彩片格式导出到PSP的记忆棒中。 让玩家也能拥有自己的《黑材秀》节目。









游戏中玩家获得的星星代表了玩家的成 織計墨星共有網里影領星和金星三种系获得 約方法共分兩类『在一些挟分數』时间计算 玩家或绩的关卡中。玩家的分数或时间达到 一定程度就会获得销星的成绩。 星则要求更好的成绩。在其余的关卡中。玩 家都有五个需要完成的目标 要注意的是《这些目标并非要求玩家在

一次游戏中 全部完成 所以玩家可 以在游戏时 集中精力完



。 完成后再度进行游戏。 攻略 星达到一定程度时 些陶藏要素。像是可使用的人物。 容中欣赏的图片等。







这个游戏有多 憑搞。举个例子看

**使在一个垃圾桶中**《只有 然后被放在一个陡坡的顶端向下滚去。"晨然行 进的路线是一条直直的公路,但是路上却有车

直标不仅包括了顺利抵达终点。途中不和任何 物体碰撞等 "正常" 要求。还要求在空中飞行 50码。擅掉路边的垃圾桶。甚至要求玩家操纵 角色从行驶中的卡车前后轮阀穿过去。看着游 戏中的角色一次次被撞得头破崖流却还乐此不 腹。玩家也会被这种"BT精神"所感染。



半身的人被绑在一个不停旋转的巨大靶子上。 的扭动尼股。玩家要做的是用字中的颜料枪去。 打靶,将靶上人打得越体无完肤越好。不过在一

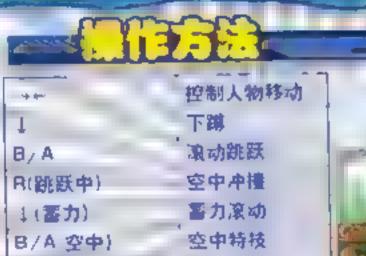


: | 小小木具工。 从则过位中,就来一定宝见得旁边位未进去的 "裸男更招打一些。" 自然游戏中也可以把他也打 更是有个全身赤裸的家伙半蹲在旁边。还不停「得浑身挂彩。不过玩家打他越多。他却扭得越 起动。还会十分猥琐冲玩家咧着嘴笑。实在是 让人无言以对。

本作的画画素质非常高 人物造 型也制作得惟妙惟肖。游戏的音乐也 是可屬可測。游戏中的三社会不建作 游戏中元子来个游戏都有通己独立的 带景音乐 总体来说 本作还原道会员 在平波光胸的生活里接着是本語







円(弾簧跳跃中) 空中旋风 ↑+R(弹簧跳跃中 二段跳

張力中刺(常 要消耗RUSH槽)

# STRUSH!

PUSH槽是前作中新加入的系统。位于下屏的左侧, 可以通过海灭敌人、吃金环 或是做出空中特技来进行积 器。发动"强力冲刺"的时候 不但处于无敌状态,甚至连 一些普通状态下无法击破的 场景物品(如石头、木桩等 等)都能击破。

由于将舞台设立在海洋中的各个岛屿上,所以游戏中还特地增加了一个航海模式。可以使用的航海交通 I 具 共有四种,除了第一种快艇之外,具余的一种都需要使用通关后获得的矿石制造。4种交通 I 具在航行之前都需要到对应的港口使用触控笔绘制航海路线,不同的交通 I 具可以行进的距离以及海区的深浅都是不同的。

航海的目的地并不一定要是未知的岛屿,可以是海洋上的任何一个地方。除了岛屿之外,海洋上还会随机出现各种分支关卡,如快艇挑战赛、海盗遭遇战等等。海图上不同颜色的区域代表海水深浅的程度。下面重点介绍一下早期的两种交通工具。



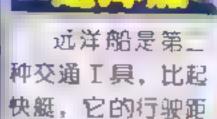
快艇是游戏中第一 种交通工具,其爽快感 与速度感也是所有交通

工具中最强的,受到 20% 海区限制较小,但可 增的是行驶距离非常 短。使用触控笔点击快艇即可让其前进, 松开便是刹车。途中



需要左右拖动触控笔以获取金环增加右上方的 BOOST槽,当BOOST槽增长到一定程度之后即可 按"L键"进行加速。另外当快能被上跳板之后屏幕 上会出现箭头提示,按照箭头所指示的路线滑动

触控笔即可让BOOST槽大幅增长。



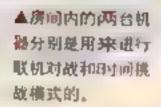
高增加了好几 后,不过不能 在浅海航行是 它最大的缺 点。近洋船的 行驶是自动进



行的,无常人为控制,不过可以使用触 控笔控制三种武器,在获取海上金环的 同时攻击来犯的海盗。

风车村的中央就是狸猫玛丽恩的家,在冒险期间,索尼克暂时住在这里。在她的家中有许多事情可做,比如制作船只、分支任务、时间挑战模式以及游戏设定等等。值得主意的是,这欠

的时间挑战模式支持WiF上传记录,你可以写全世界的 (索尼克)玩家比比,到底谁家的刺猬才是距得最快的。





索尼克和他的伙伴驾驶飞机员行,半路上突然遭遇了海上暴风雨的袭击。失事的飞机被卷入了一个巨大的龙卷风中,等索尼克醒来的时候,却发现它们被海浪冲到了一个不知名的岛屿上。为了走出这片海域,他们必须去各个岛屿收集矿石,当然,还得面对臭名昭君的海盗——维斯科的袭击。



▶第二个岛屿的歌山上个岛屿的歌山上, 一个岛屿的歌山上, 一个岛屿的歌山上, 一大城市, 一大城市,

路线飞行的话 还可以得到大量的金环。





# PSP软件学院

文 C,H,1

**VOL.13** 

自庆期间、PSP-2000的价格竟然飙升至16(3)、上涨了有3(\*\*) 乙之多 不过、高昂的售价及有坚挺很长时间、到了6号左右、PSP2000的价格又迅速回荡 陈到1350 七左右 在PSP2030的 身上、再次看到了股市的影子、价格的起伏践宕让人心跳不已 下面先一起看看近期的PSP 於 件新用吧

# 清爽和

### PSP [ [ [ ] ] ]

进入9月末,PSP游戏发生,再次进来次小高峰。被成功DUMP出的游戏SC包括《虹吸战士 洛根之影》、《星球大战前线 变音者中队》、《高达 战争编年史》《蜘蛛侠 敌友难辨》、《英雄传说 空之轨迹SC》等。其中SCEA出品的《虹吸战士、洛根之奉》以及

NGBI ES 的《高达战 争编年史》 两款动作游 戏, 均为手1 感、画面俱 佳的作品。 (英雄传说 空之轨迹 S C ) 是 Falcom 推 出的 款移 植RPG大 作,也是一 款不容错过 的佳作。



M33; " 10" (77);

自从公开身分后,Dark A ex并没有保证对PSP 破解的研究,于10 时都没布了M33 3 71 1 6 6 复了通过 USB 连线拷贝数据到闪存时,数据容量如果 超过32256 字符会发生文件缺损的问题。默认PSP2000的USB 自动充电功能关闭,可以在恢复模式下开启,并在 USB 连接线插入后自动开始充电,当进入文字输入界面时,按 SELECT 健不会出现 VSH 菜单;在 VSH 菜单中加入 PSP 重启选项,VSH 菜单不能在恢复模式下激活。另外,M33 3 71 2 仍存在两个错误。一个是 PS模拟器亮度问题,另一个是没有无线网络时进行网络 章找操作会提示内部错误,有无线网络的话则不会出现这个问题。

# 模拟器

#### PSPMSX F JOH

PSP用老式计算机MSX模拟器于9月29日推出V 1.2.1版。新版采用更快的渲染模式, 删除存档文件时会自动删除存档缩路图。解决了屏幕边框的躁点问题, 红外键盘能够正常使用了。



#### PSPCAP32 無軟版布

PSP用 CPC 模拟器 PSPCAP32 于 9 月 29 日推出 V1 2 0版。新版提升了速度,现在 等全速运行游戏。导入了老版本的Caprice 32 对 CPT 显示器的模拟。加入 Fast 和 Ultra 两

种新的海染模式; 支持16位立体声播放; 为每个存档文件加入缩略图显示; 增加显



示领率的功能: 能够在PSP2000上运行, 支持 508859 1字体, 对代码进行了高理。

# 自制软件

#### PPA TITE

国人制作的PSP用规帧梯限软件PPA于9月30日、10月2日推上两个新版。新版主要对FW3XX版进行了发进、修正行机后字体显示缺失的问题,解决了描述引力指按HOMF 退出后会导致XMB声音变化的错误。加入对USBH9st 的支持、作TNt TH0st 仍无法实现。修复了48Khz 音频播放推慢的一点点。

#### PSP Filer in The

PSP上的文件管理软件PSP Frer J 10 月2日发布V3.9版。新版能够以KB或VB查 看文件容單,可以将文件或文件夹目斯设为 现在时间,修复了打开损坏的MP。文件以及 俄语语言中打开文件信息导致崩溃的。影。



## insb-LL ANH

PSF用 多功能软件 IBShel于 10月3日发 布v37版。 新版加入了



对M+1-3 /1自制關性的支持,可以通过USB连线或者无线网络连接双手柄进行PS游戏双打,支持M33 固件的PopsLoader,可以对系M33 固件内存储的UMD Video SO中的文件。新版本还更新了自动启动插件,不过IRSher 目前依日只能在旧版PSP上使用。

# 回人源政

SNK VS Capcom Cardfighters Clash (19)





#### MazeGen3D,发布



PSP上的3D游戏《MazeGen3D》于10 月初正式发布。游戏中、玩家可以在3D迷宫中移动。不过由于足初始版本、游戏还非常简陋,只有场景没有加入角色。游戏需要LUAPlayer 0.16 Mod 3 才能运行,按PSP方向键的上前进、下后退,按方向键的左、右为左转或右转,按START键退出。

#### Pac-Man Pizza 编版公开

PSP用以吃豆人为主角的游戏(Pac Man Pizza)于10月初发布V1.1版。游戏中, 玩家要操纵可爱的吃豆人将圆圆的比萨饼吃 掉,吃掉一个比萨饼可获得10个积分,积分 显示在屏幕左上角。玩家用PSP十字方向键 操纵吃豆人运动,按、键跳跃,按一键回到主 菜单,按START键暂停,按SELECT键退出。



# 致伊豐原

#### 用 NeoPop PSP In NGP 旅貨



作为主机厂商、SNK 踏入掌机业界的确有些让人出乎意料。虽然 SNK 发售的第门学机 NGP 和彩色掌机 NGPC 最终或给了任天堂

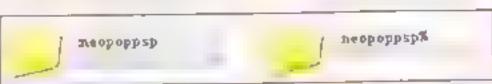
的学机主者GBC、但我们仍能从中发现不少优秀的游戏。NGP上集中了大量的SNK值机游戏的移植版、像(格司之主)(合金弹头)(总破传说)等等。虽然而重比较粗糙,但于激却十分不错。让玩家们在学机上找到了街机的感觉。如今,通过NeoPop PSP 这款软件,我们也能在 PSP 上 更温 NGP 经典游戏。

# 软件最新版是9月 30日发布的V0.71.15版,修正了同一目录下 大量长文件名文件造成

的软件崩溃问题。下载

后在电脑上解压缩。

(neopop0 71 15 51)



NaoPop PSP 可运行黑白 NGP 和彩色 NGPC 的游戏 ROM,ROM 后缀名为 ngp. 拷贝到记忆榫任意位置即可。





在PSP上运行 NeoPop PSP, 首先 显示软件相关信息,包括版本号,作 者,包括版本号,作



按任意键进入NeoPop PSP系统菜单。NeoPop PSP将选项分为不同大类,我们用PSP的L、R键在不同类别之间进行切换。



PSP 接情	功能
L R	切換大类
1	向上移动光标
1	向下移动光标
0	取肖
×	运行游戏或进入下级目录
Λ	进入上级目录

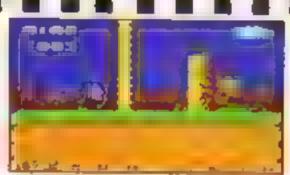


按L或R键切换到 Game 大类、用方向键的上,下移动光标选择游戏 ROM。NeoPap PSP 可以运行任意目录内的ROM,按△ 键回到上层目录。





选择 ROM 后接×键、会出现载入提示。



稍等片刻,游戏开始运行。



游戏时,玩家可使 用PSP的方向键或滑杆 控制角色的移动。





# 

如果觉得键位设置不习惯。可以在游戏时同时按L,R 键调出系统菜单,调到Control 大类对按键进行自定义。



門 被舊	功能
+	设置键位
×	确认保存
Δ	恢复默认健位

# 

- 说明
实际大小
以 4 3 的比例放大画面
将衡面拉伸到全解



NeoPop PSP支持三种不同 的画面尺寸,可以在 Options → Video → Screen Size 选项中对尺 寸进行调节。



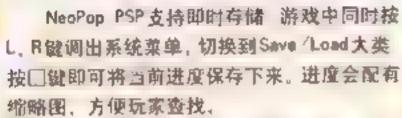
如果感觉游戏速度过慢,可以在Options → Performance → PSP Clock Frequency 中调节 PSP CPU 的运行频率、建议调节 到 333Mtu.



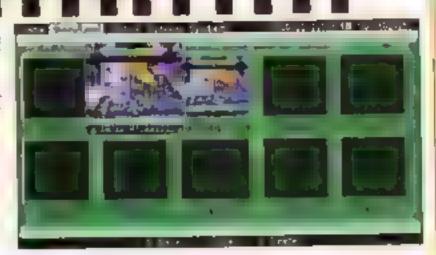


Options 大类中还有其他一些选项, 能对细节 功能进行调整。

英文	<b>说明</b> ————
Frame Limiter	帧乘敞制
Frame Skipping	帧率调节
Show FPS Counter	显示FPS
Button Mode	选择自版或美版按键



PSP 接着 ~~	一 功能
LJ	保存进度
×	沙取进度
Λ	6.85.65





在System大类中可以进行关闭声音、重启 等操作。

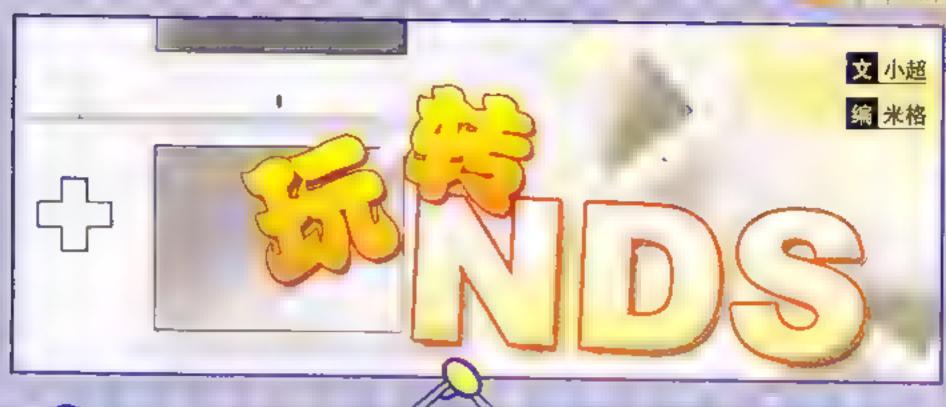
英文	蜕明
Sound	开启 美闭声音
Reset	重启游戏
Save Screenshot	保存機图

NeoPop PSP能够运行绝大部分的NGP和NGPC游戏、贴图基本没有错误 声音也正常 比较遗憾的 是NeoPap PSP运行游戏速度偏慢 一般运行速度在40至60FPS之间,如果运行时关闭声音,并且将PSP CPU 频率调整为 3 33Mhz 速度会有一定的提升。如果你是 SNK 建 一定要试试这款软件哦





本地的数字电视开通了电视购物频道,无聊时看了看,发现值得关注的东东还真不少,而且价格方面也 比较厚道。试着买了一个小产品,东西不错,还算满意。看来以后要改变对电视购物的印象了。文末给出本 辑软件的下载地址,网址为http://www.tg777 com/Software.asp?id=4384,



# NDS### STEEL

国庆期同去附近的景点传了特。采兵和宇宙预料的一样。美丽的景色全被果压压的人群。 特互信。现景成了现人,看来以后黄金用还是老者实实是在家里看媒比较好。下面免者看 近期的NUS软件新闻。

# 环性新间

## DeaS 新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于9月30日推出V1.0.1.9版。新版修正了BMP图片旋转、画廊亮度、颜色显示 标准注册等方面的错误,加入了多边形自动排列、多国语言显示以及代码中断等功能,提升了运行速度。同时,模拟器附带的声音插件升级到V1.0.0.5 beta版,支持单声道和立体声发音,修复了采样频率为44100Mhz时的错误以及附加



选项错误:无线插件也升级到 V1.0.0.1 beta 版,修正了固作. 修复了接收信息时的错误。解决了(口袋妖怪的石·珍珠)的存档问题。

### Nosgba 新版发布

电脑上的NDS模拟器No\$gba于10月初发布V2 5版。新版加入对背景窗口扩展制色板的支持,使用16位数据读取缩略图,在CPU核心中加入代码校准、完全由软件来计算更重明暗、修复了删除金子指时引起的崩溃问题等。



## DeSmuMe 公布新进》

电脑上的NDS模拟器DeSmuMe于9月28日、10月9日发布开发新进展。作者对一段年以前就已经写好的代码进行了重新优化。改善了3D模拟效果,还采用新的阴影算法。修正了透明效果的错误。从放出的截图上采看,DeSmuMe在3D游戏运行方面的确有进步,贴图错误减少。期待新版早日发布。



#### SNEmuID\$ 新版发布

很久没有更新的NDS用SFC模拟器SNEmulDS于10月9日发布V0.6 Alpha版。新版采用更人性化的界面,在ROM选择列表中加入按钮、复选框等;支持多国语言。包括日语、英语等超过10个国家的语言;支持记忆体扩展。可以使用Sot2槽烧录卡的内存以使载入更大容量的ROM;改进了屏幕缩放效果;可以自动保存游戏进度。



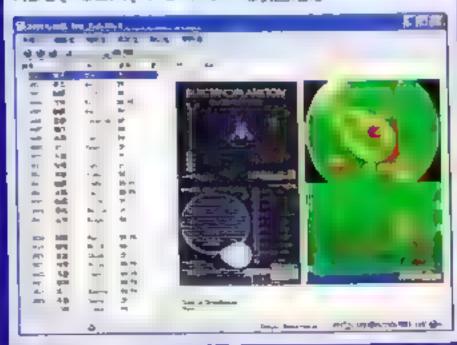
### DSBey 新版公开

NDS上的CB模拟器DSBoy于10月上旬推出V0.75版。新版加入色彩应用功能,提升了



### Swift。ROM 新版推出

国产NDS ROM管理软件Swft ROM于 9月?3日、9月30日以及10月7日推出V7.9. 23、V7.9.30、V7.10.7三个版本。新版在验 证ROM时,会自动忽略带有密码的RAR文 件,而在以前版本中遇到带有密码的RAR文 件的会停止对后面文件 的识别,对程序代码 进行了整理,项目源代码中删除安装程序部 分:去除ROM信息后台管理中增加图片的功 能,此功能早已合并到ROM信息编辑窗口 内:对解压程序进行了升级。提升了文件解 压速度, 修正显示FC ROM图片的排列方 式: 调整ROM信息存储格式,减少存储数 据:增加对ROM的等级管理,ROM分为"重 要"、"非重要"、"可舍弃"三类,并以不同的 颜色显示。改变ROM信息编辑后的列表刷新 方式:将放入收藏夹中的ROM的图标改成收 藏夹图标:修改进度条,只有在使用的时候 才会显示:增加ROM编辑时可以删除ROM图 片的功能,对没有ROM编号的文件名将不会 自动提取ROM编号。另外,作者还更新 NOS、GBA、FC ROM的信息。



## 用 DSBoy 玩 GB 游戏

软件名称: DS8oy

最新版本: VO.75 软件作者。Brueni

相关网站: http://www.playeradvance.org/forum

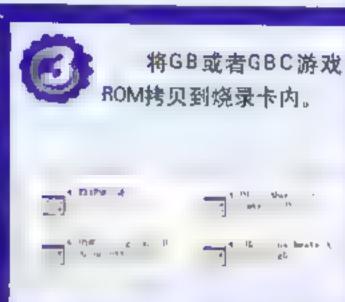
showthread php?p=147177

任天堂于1989年推出的GameBoy掌机,虽然机能简陋,却凭借着众多优秀的游戏打出新天地。无数玩家认识掌机游戏,也是从GB开始。GB上面的很多游戏,即使在今天看来,仍有着非常高的可玩性。使用DSBoy这款软件,则可以让我们在NDS上重温经典GB游戏的乐趣。



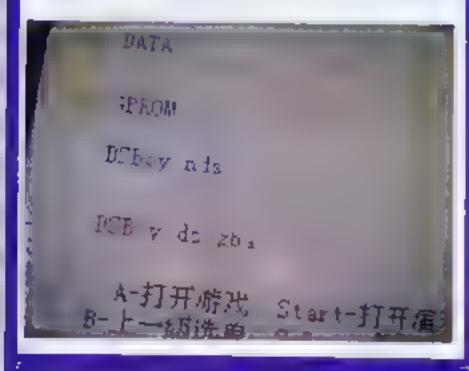
将下载的软件包解 压缩。







在NDS上运行OSBoy主程序。



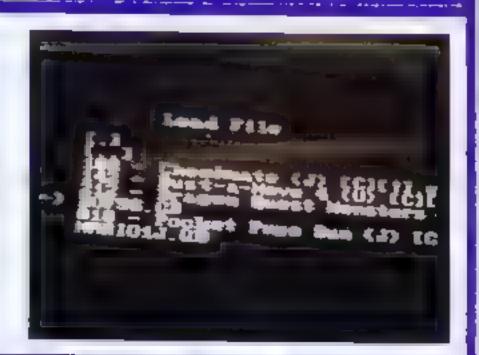


下屏会显示烧录卡目录。





DSBoy能识别多级目录,用方向键的上、下移动光标,在目录上按A键进入下级目录、按B键返回上级目录。





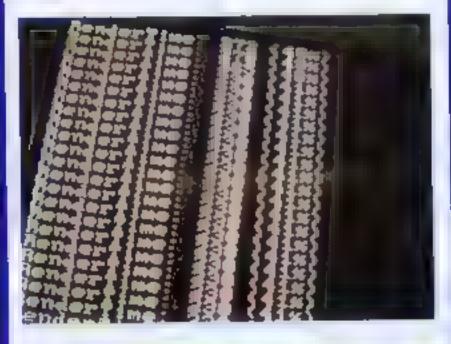
### 找到游戏ROM后按A键,游戏 开始运行。

NDS按键	GB按键
Ť	Ť
1	1
<b>←</b>	<b>#</b>
+	<b>→</b>
A	A
В	В
START	START
SELECT	SELECT
L+8	返回游戏列表





下屏会以滚屏的方式显示游戏 运行信息。



游戏运行中,同时按L、R键可以 返回游戏列表,重新选择游戏运行。



目前版本的DSBoy对黑白GB游戏的兼容性比较好,很多黑白GB游戏都能正常运行,而且速度也不慢。部分彩色、黑白共通的GBC游戏也能够运行,但只能显示黑白画面。但可以看到作者正向运行GBC游戏迈进,如果在运行游戏时按住R键再按A键则会进入彩色模式,可惜大部分游戏画面都不能正常显示。DSBoy另一个比较遗憾的地方是不能发出声音。一起期待下个版本的到来吧。



最近帮朋友买笔记本 才发现如今的笔记本竟是如此便宜 一台14寸屏幕笔记本、屏幕为高亮屏、还附带了正版XP. 罗枝鼠标、手写板、摄像头等一堆东东、价格竟只有4000出头。数码产品的政价就是厉害啊。又来给出软件下载地址 http www 18777 com/Software asp71d=4383、并感谢一起府(http www 170.com cn) 网友的大力支持。

# NO CONTRACTOR OF THE PARTY OF T

文 寰仔 编 米格

iDeas篇

在之前的介绍中 我们为大家介绍了NeSG-BA和DeSmilMt 这两个最为常用的NDN模拟器、不知大家可它们玩到所找了吗? 而除了这两款模拟器外,还有一款名为IDeas的老牌NDS模拟器也在不断发展 不断无号看 今天,我们就来有看这款模拟器的使用详情吧!

### iDeas介绍

早在NDS诞生之初,就有了Deas这款模拟器。而且在当时就凭高对自制软件良好的模拟是而被大家有好,虽然Deas的全版本的更新度都不大,而且不像Notan样。他然人,但IDeas的开发者确实在通过不断努力,让iDeas目盖元点才。而到了今天,这个老牌模拟器已经能够成功为可众名商业ROM,而且速度、3D表质推集等出色。根据作者Lino的介绍,Leas已经能够完全模拟NDS的ARM/CPU、并实现了99%完成度的

ARM)CPJ模拟,连WI-F。网络部分也实现了部分模拟。只是声音方面存在较大欠缺,经举判断的续,甚至出现感音、无声的情况,如果你对多是几面没有要求,那么用它来玩NDS游戏将是不错的选择。只要你的CPU生源在1GHz以上,内存大于512MB,就能避得动之款模拟器了。不过如果想模拟效果更好,而且不出现严重丢帧现金的,是,还是要至少2GHz的CPU。1 声言军的内存。才能达到不错的效果,

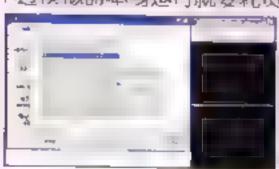
### iDeas使用介绍

iDeas目前最新版本为1.0.1 8b、它的安装比较等单、本身就是对绿色软件,而且NDS的Bios文件也是直接通过模拟器模拟出来的。因此并不需要另外下载NDS的Bios文件、新版本除了一个声音插件外。其他的哲学合在主程序里。下载元整程序解压缩后,直接运行 deas exe就能看到程序主探面了。



### 运行游戏

打开模拟器后,点菜单"Fe"。 "Open",或是直接点击程序工具产上文件 夹。打开图标后,程序就会弹出文件浏览窗口,在窗口中选择想要打开的ROM文件即可。IDeas支持直接打开之P格式压缩文件,不过模拟器本身运行就要耗费大量资源,如

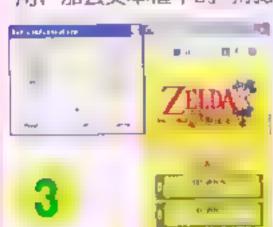


果遇到100MB 以上的ROM 文件还用压 缩包打开往 往就会出现 业问题了,因此强烈建 议大家先将下载的ROM解压后再用模拟器 打开 nds格式的标准ROM文件使用。

ROM打开后,点菜单"File"·"Start",或是直接点击工具栏上的播放按钮后,打开的ROM文件就会在下方的窗口运行了。



开始游戏前,我们还需要先调整一下按键设定,点击菜单上的"Option"+"Key Config"就能弹出按键设定界面了。点击想要设定的按键按钮后,在键盘上输入想要映射的按键即可在中间的文本框中看到当前映射的键盘按键,如果设定的按键已经被占用,那么文本框中的当前映射按键显示将不



F . 1 .

会变化。设定好所有按键后点下方的"OK"即可完成设定,点左侧的"Reset"便按以映射恢复模拟器初始设定。

NDS主机中还可以设定主人配称、系统语言等信息、设定的信息将会在某些游戏中直接调用。模拟器虽



然 没 有模 拟 Bos, 但还是 可以在设定界面中直接设置 这些广思的。 点 某 单

"Properties",在"General"选项卡中就包含了系统语言(Languese)和昵称(Name)的设定,设定好这些选项后,我们就可以开始游戏了。

Deas的存件功能可以说是所有NDS 模拟器中酸为强大、最为完整的一个。 首先,模拟器支持正常的游戏存代,会 在首次可方规划制根据游戏划。 建标准的 Sav格式存档文件, 放置在与游戏ROM相同的目录中,名称与游戏ROM相同的目录中,名称与游戏ROM相同的目。这里之所以说标准存档文件,是因为这种存档格式是与烧录卡、正版卡DUMP的存档文件兼容的,无须任何修改就能应用在R4、M3DSS、SCDSO、625等三免烧录卡上。



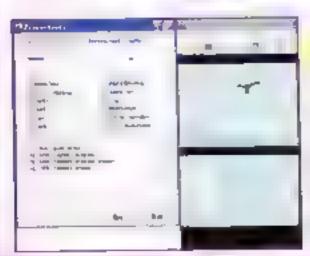
Deas更为过人之处还在于它完美的即时存档功能,在游戏运行中点击菜单"File"一"Game States"一"Save to Disk"或直接按键盘F10,就能保存即的存档,再次按下F10还将继续创建新的即时存档,最多可以存



储15个即时存档,多于16个就会自动将最后的存档删去。如果想要决取即时存档,就点面菜单"File"→"Game States",在倒数第二项"Load State"中可以选择想要读取的存档文件,直接按下键盘上Shift+F7的组合键就能读取最近的 欠即时存档。选择"File"→"Game States"下的Reset还能将所有即时存档请字。即时存档文件的存储方式与存档文件相同,它采用,888格式,以ROM名称命名,存储在与游戏ROM相同的文件夹下。

### 反相性質

Deas模拟器的设置项目非常多,采用OpenGL的3D图形引擎,Direct Sound的普频引擎,支持跳帧、CPU加速等设置。合理调整的话会让游戏模拟效果更加出色。下面我们就来简单看一下这些选项吧。



点击菜单"File"→"Properties",在"OpenGL Pius",选项卡中我们可以调整OpenGL 引擎设定,其中"Gamma"滑杆槽可以用来调节模拟器画面的咖啡值,数值越高,游戏画面越亮。下方的选项是一些3D效果和处理函数,般采用默认即可,不过"Alpha Blend ng"一般最好关闭,虽然关闭后画面效果会有些损失,但可以去掉画面中的

抽线问题。如果你的显卡3D设置中有抗锯齿选项,那么可以不关闭这一项而在显卡驱动软件中设定,这里就不做详细介绍了。

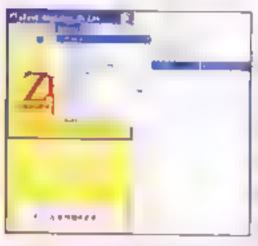
2 在"DirectSound Plusin"选项卡中我们可以设定音频驱动。iDeas音



Resempting Quality"中选择22050Hz, "Syncronize"设置中选择"Append(medium quality)",至于下面的"Buffer Length"(缓存长度)只要内存够大当然是越多越好。最下面Volume是模拟器的音量设定。

如果提高CPU速度还是 卡,那么 还可以通 过设置跳 較来提高 速度、点

击"Option"→"Frame skip",选择的挑帧越大整体速度越高,但游戏的画面越不连贯。



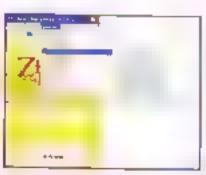
iDeas还支持 插件功能、目前 比较有用的插件 有录像和WI-FI 这两个。下载完 插件后解压到模 拟器的plugin文

件夹中,就可以通过点击"Option"→ "Plugins",在对应位置勾选插件来激活了。 激活后我们可以在"File"→"Properties"看

到插件的详细设置,像WI-FI插件激活后就能将电脑的网卡模拟成NDS的WI-FI无线网卡,配合palib



等程序就能实现WI-FI模拟,不过效果不敢恭维……

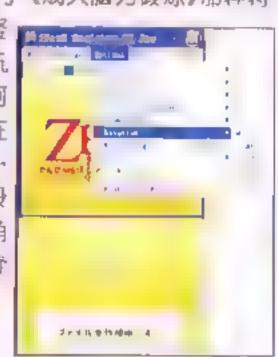


点击菜单 "Option"→ "Increase CPU speed" 一项可以调节CPU速 度,对于严重卡帧的游

戏可以试试用150%的速度运行。

对于(成人脑力锻炼)那种将

MDS竖横屏坑的游戏,我们可以通过在"Option"。"Rotation"中设定模拟器旋转角度来解决画面旋转的问题。



整体上说,i Deas模拟器在功能上还是非常优秀的。除了上面介绍的内容外。它还支持全手指、存档格式选择。DIOL补了、SC扩展卡模拟等附加功能,而且强火的Debugger、图层分离模式让程序开发、游戏仪、自制软件模拟变得更简单、更方效、有对NoBGBAhe和DeSmuME两款模拟器而言。IDeas在海线兼容性和声音模拟器上就显得差很多了。希望新的版本中能够更加完美! 最后给出软件下栽地址;http://vista.levelip.cn/editorsftp/pocket/SP74/iDeas.rar。

国庆真是商家的黄金简 单单是小超、就陪朋友挑选并购买了N个东东。相机、手机甚至还有一辆汽车。不过更家的是小超自己倒是7天中啥也没买 国内说录卡市场、也在国庆期间小小扶闹了一番、一起看看烧录卡新闻吧

## M8/66

### REPSE MINIER LA

上賴我们报道了M3DSR最快会于9月底面 也的消息。大约是为了抓住国庆属生销售时 机,Gbalpha这次没有跳栗、如期发售了 M3DSR。M3DSR聚承了电影卡系列的良好品 质,精致的做工、强大的性能,加上极高的 兼容性,很快成为玩家胸实烧最早的首选。 M3DSR的官方定价为198元,目前市面上销售 的多为M3DSR和震动扩展卡的捆绑版,售价 为228元。配件方面,除了震动扩展卡外,还 会有震动上网扩展卡以及GBA扩展卡两款产 

出。Gbaipha方面表示,主要是为了降低单个产品的成本,以满足不同用户的需求、另外,虽然M3DSR已经上市,但M3DSS和R4DS仍将继续生产,不过价格方面将略有下降。可能会有10元至20元的降幅。

## Superent

### STREET, BUILDING



SuperCard 于9 月30日放出SC SD、SCL、SC CF 等Slot2槽烧录卡用 V2.63 beta修正版

内核。新版修正了(小鼠大厨)日版、美版、 欧版进入游戏死机的错误,(天和牌娘 Remix)中文版启用金手指白屏的问题。

### SCOSO SOME MAN

本以为SuperCard会通过内核升级的方式让SCDSO支持SDHC规格的TF卡。但谁也

没想到,SuperCard却于国庆期间悄悄推出了全新的SDHC版的SCDSO。SCDSO SDHC版与以往版本在性能上没有差别,只是增加对了SDHC规格的支持,可以使用更大容量的TF卡。SCDSO SDHC已经全面上市,售价与老版本一样。SCDSO SDHC已经全面上市,售价与有很明显的"SDHC"标志,非常容易辨认。



## ABOLIZATI

### Acutare R. P. Caring Phys.

AceKard小组于10月3日发布AceKard R.P.G用内核升级程序V4.02版,修复了 FAT32模式下加载2Gb游戏的问题,《ASH 远古封印之炎》能够正常运行了。使用FAT16格式的用户则不需要进行更新。



## DSIMA



足足有 三个月没有更新的 DSLink于9 月29日推 出V2 30版件和V2,30版

内核升级程序。新版最大的竞点是支持SDHC 标准、能够识别容量高达3、GB的TF卡。新版 在使用烧录软件添加自制软件制、会自动对 软件打DLD:补丁,金手指中加入对同一游戏不同版本的区分。CHT文件内使用ROMVER参数对应ROM版本号。加大NDS屏幕上金手指界面的显示条数。一些多项目的金手指能正常显示了。解决了(百战天虫 开战时刻2)、(SIMPLE DS系列 VOL.21 步兵 部队出击战场之犬)等游戏无法运行的问题。配置文件gameunfo.ini文件中增加新参数。并修复了部分游戏无法存料的问题。修正金手指管理界面中删除金手指项目时软件出错的问题。添加自制软件时发现更名文件会弹出是否避备提示框;追加新金手指代码。支持的游戏总数达到1419个。游戏中英文名库更新为NDS第1441号ROM。

### 

NCard凭借高游戏兼容性和低廉价格赢得 了不少用户的青睐,然而其必须连接NOS才能 烧录的方式却让不少用户头疼。NCard小组已 经研制出了全新的脱机烧录器,并将会于近 期推出。NCard脱机烧录器形状上类似小方 盒,将NCard直接插入后。再将脱机烧录器通过USB传输线连接到电脑,电脑会将NCard识别为优盘,玩家可以直接拷贝游戏,非常方



便。另外、NCand金手指功能也已经开发完毕,将会于近期放出升级程序。

### 

GBA烧录卡新秀ELink又有新动向。为了照顾厂大NDSL玩家,ELink将于近期推出NDSL防尘盖大小的版本ELink L。初期上市的ELink L的容量为512Mb,售价方面和GBA大小的老版ELink相同,均为178元。ELink L的模具采用和点装防尘盖大小一样的高规格工艺,做工非常精良,完美配合NDSL。另

外,ELink 512Mb版虽然 官方建议零售价为178元, 但在海宝上不少商家已经 将价格压至130元。以130 元的价格买一张512Mb的 GBA烧录卡,还是非常超 值的,喜欢GBA游戏的玩 家不妨多度。下



家不妨考虑一下。据官方透露1Gb容量的版本 也将很快推出,价格会在200元以下。









# 

栏层主持 乌冬

十一的冬终于回了一次家。那几天在家除了睡觉。就是和家人一起有有电视技术工作近况 过得非常 中淡 其实对于有政交换的或表现,与另标进入山人海的户外 还不如果在水里比较更在 除了可以和家人 在一起,身心也得到被松、真是非常难得。不知道各位读者十一进得怎样呢?其实只要过得开心,就不必 表构述于形式了

### 文乌冬

国庆黄金周也是消费的黄金周,商家都纷纷抓住。这个机会各出奇阁推销自己的商品。根据调查。在黄金周期间。衣服和数码产品更受物关注最多的消费领域,而电玩作为数码产品的一个分支。其人气也丝毫不低于其他同类产品。在这事最为典型就要属PSP了,自从PSP发售以来,一直都是两内电玩市场的发儿,而现在新版PSP的发售,使玩家有了更多的选择,自然给学机市场带了更大的商机。

前一段时间新版PSP的价格一直推持着不正常的高价位, 再加上假期的刺激, 国庆期间新版PSP的价格还是没有得免回落, 反而一升由升, 1700元已经

成为大多数商家普遍的介,甚至有部分地区的少数商家开出1800元的高价,当然这里不是那意妙作。不过现在这种情况已得到加止,节后单机价格已凋整到1400~1500元,在这里投解各位玩家、除了要在过高价格面前要保持冷静的心态。在一些过低价格的吸引下,也要注题价格陷阱,一些所谓的食餐桶期销售面前,主机的价格虽然很低。但很可能在槽期销售的配件更存在期减,细比之下回发现配件的价格已经比原来价格高出了不少。这种销售手法实为变相涨价。

任氏主机方面。最值得高兴就是日版红黑双色 NOSL的发售了,但是目前国内仍然未能见到它的与 彩子、现在国内可见的红黑版双色NOSL为美版,价 格在1050~1150之间。

### 

国庆期间的广州游戏市场一片火爆之势。许多 学生趁着放长假的机会纷纷赶往游戏市场购买游戏主 机或游戏。

要说国庆期间销量最好主机?那一定非PSP 莫 属。其实 PSP 在中国的销售火爆的情况已经维持有 一两年了,不管是需、寒假或者五·一劳动节、十 一国庆节。任何一家游戏店摆在最热门跟显眼柜台里 的主机一定是它。

十·一期间, PSP-2000 型版往涨价, 看来这又是水货商们的阴谋。在短短的一个星期内, 2000 型 PSP从1450 元左右涨到 1600 元。十月一日当天各大游戏店的开价都在 1600 元左右,而之后的两三天内

更有游戏店开出 1650~1700 元的高价。尽管价格处此混乱,但还是有许多玻精于新版 PSP 的消费者掏钱购买。也许对他们来说,精打细薄地去计较 1450 元和1600元的区别,还不如快快乐乐地玩上几盘吧。

国庆长假一结束、PSP售价立刻降了下来。到完确日为止,港版黑色 PSP售价为1400元、白色和银色售价为1420元,其余颜色售价均为1450元。老版的 PSP售价从1190元到1300元都有,最便宜的蓝色 PSP—1000为1190元。黑色、银色 PSP 为1240元、白色 PSP 为1280元、金色、粉红色为1300元。

国庆期间 NDSL 的销量也不错,神游版 iDSL 售价为 1150 元,是目前最受欢迎的版本。R4 烧录卡国 庆期间的售价为 240 元。

### 文 徳科

今年十 黄金周北京的游戏市场没有了前些年的热闹。PSP-2000型居高不下的价格让有意购买的玩家矛盾不已,于是在十一个侧侧结束后。PSP-2000型使由过节时的1550元以上的价格降到了1450元甚至更低的价位。造成这种局面一方面是在批发商那里老版PSP-1000型基本上已经被清仓。所以也就没有必要为了消化库存再把新名两种版本的主机搭配出售。这样一来也就减轻了零售商的压力。另一方面就是零售商商中过于相信大家在黄金周的消费热情,压货过多,如今批发价一路下调,都根不得将过节前"高价"事的货尽快出光以便腾出资金。当然对于玩家来说,如果十一期间因为价格没有购买主机

的话,现在倒不失为一个实机的好时间,毕竟组装40记忆棒零售价已经到了300元以下,再加上2000型的各类周边产品也纷纷问世,早买早玩。不过必须注意的是现在市场上已经出现了仿造的2000型电池,特点是电池正面有反光度不均匀的十字型纹路,购机的切记仔细观察,不要被个别US钻空子。

看着 2000 型局 姿态的出场。NOSL 双色的主机 发售显得平静了许多。由于我国的学机市场和美田等 一线市场星现出相反的状态。所以NOSL往往是货源 充足物美价廉,但不被数码多媒体用户所接受。十 一过后北京市场上NOSL的价格大概在1050左右,R4 虽然已经开始降价。但是黑色外壳的R4 质量上已经 不如原先白色外壳的那种,200 多元的价格也很难让 习惯了低价的玩家满意。

### 文 西安玩家俱乐部

PSP以现在的销售势头发展下去势将成为今年最受欢迎的消费电子设备。甚至有超越中60的底气。西安的游戏市场经过十十一长假的洗礼形式一片大好,等机市场更是如火如荼,PSP依旧风光无限。十一长假期间,PSP-2000型的日版彩色机器到货,有借敝粉、兼衣草紫、雏菊蓝。不过因为国内对于新版PSP的需求急剧上升,再加上进货渠道并不稳定,断货桶况时有发生,国庆期间PSP-2000型的价格再创新高,一台标准配置的PSP-2000型等然同价1700元。尽管价格如此,对于想要购买小P的玩家没有效率的影响,一度出现供不应求的状况。真到近日新版PSP的价格才有所回答,港版黑色、白色、银色更

1380元,日版三种新颜色主机是1400元。相对于新版机器,老版PSP的价格就稳定许多,而周各类周边齐全,自制软件丰富,即使今后破解小组和自制软件作者的重心会转移到基于新系统的新主机上,但是短时间内实家也不会放弃老版PSP这个物美价廉的选择。老版PSP黑色、白色、粉红色是1280元。金色、银色、蓝色是1280元。配件记忆棒价格稳定,组装4G高速棒300元、低速240元、组装2G高速180元、低速150元。

假日的冲击到是 对 NDS 系列學机先多大影响, 在价格上NDS系列學 机都保持平稳, 实家对NDSL反 应平淡。神游行货ID SL 的价格是1120元, 烧录卡时 价格是200元, 10 TF卡为110元。

# 各地掌机

本作、制造型域为人家列出各地的學机多名价格。以下所有多名价格中、单点为元。本证证如价格都为单机产格。各地产格在美元制工工学、因此以下价格仅供参考之用。版后、马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登证ieve。p申请商减在ttp: asp leverup.cn/mall/)查询。

***			The state of		Made	0		h##SF	
<u> </u>									
广东广州	江西思龙	1420	1300	1150	1120		_		_
广东深圳	久圣电玩	1400	1300	1150	1180		380		_
北京	绿洲电玩	1480	1300	1130	1088	_	550	_	_
陕西西安	快乐多电玩	1380	1280	1120	1050	_		_	_
山西太原	逸豪电玩	1450	1320	1200	1150	_	500	650(背光)	_
安徽合肥	紅星	1350	1250	1100	1050	650	420	550(背光)	420
1	四海电玩								
浙江杭州	江城	1600	1380	1080	1080	_	_	650(背光	
	博晶电玩							11172	
福建厦门	快乐多	1460	1360	1160	_		_	640(背光)	
	电玩							,,,,,,,,	
天津	MARS	1400	1300	1150	1100		620	630(背光)	_
	(战神)							(1/11/11/	



文 flauce

## 国外周鈕

### 量体裁衣。柔软合身

更经更薄的PSP-2000从外型上看似乎并没有什么太大的变化。殊不知,Sony却在细节上做足了功夫。除了大家众所周知的变得轻薄了许多之外,还对机身底部的线条进行了较大的修改、使有外型显得更加俊朗。不仅仅是喇叭被移到了机身表面,就连按键的位置也进行了细微的滤整,这就使得原先根据P3P 1000而设计的那些需要紧紧的精机身的硅胶套类产品无法在P5P 2000上继续使用。这款来自Brando Work Shop的硅



胶套是针对PSP 2000 最体裁表专门制作、不会在使用时出现"松"、"滑"等问题。不仅继承了原有产品材质细胞、轻柔的特点、还特别针对PSP 2000 因背部为平面产造成的手感相处于老事与的缺点。专门在硅胶套背部两级增加了颗粒状的防滑实起、令掉感更加舒适。另外、这款硅胶套石里源接口、5.33接口、记忆棒基槽、5MD光小x以及各小开关点重都留有专门的接空开口、产业玩家平衡的操作"ソフトンヤケット For P3P 2000" 共有黑、白蓝、粉黑款颜色可供排选、玩家可以选择中事的颜色来管配主机。

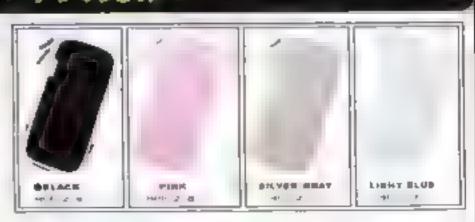
品名 ソフトンヤケット For PSP - 2000
 种类 硅胶套
 出品: Brando WorkShop
 对应机种: PSP-2000
 官方价格: 1260 日元
 推荐度: ★★★☆☆

### 简约大方。不失优雅

Hon 作为老牌周边厂商、与各大主机硬件厂商都有密切的内部联系、早在PSP 2000推出前就拿到了样机、并有针对性地研发了多款新周边。这款来自Hort的新型保护包就是其中一款,简约大方的设计风格散发着极具品味的优雅气质。采用柔软的尼龙材质制作的外层结构经久耐用而不容易变形;采用级布内衬,有效保护主机外部漆层不受乱损

坏。内部除了可以容纳一台主机 之外,还可以再放置一张 JMD 光 盘。该系列保护包也分为银灰、纯 黑、亮盛、粉红等四款颜色可供选 择,以满足不同玩家的偏好。





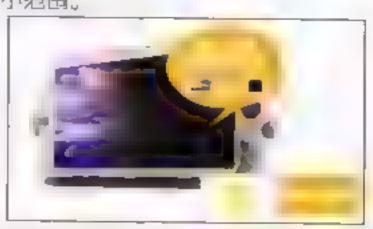
品名 インナーホ チホ タブル 种类 保护包 出品・Hori 対应机种 PSP-2000 官方价格 780 日元 推荐度 ★★★☆☆



### 绝对隐私。严防偷窥

PSP引以为做的部件莫过于那硕大的夜晶屏幕,不仅清晰靓丽,更是具有无以伦比的大角度可视范围。无论从什么角度观察屏幕,屏幕上都能呈现出赏心悦目的图像。但这却给不少不希望被别人获知自己隐私的玩家带来了些许的不适,在公众场合取出机器时总是会感到有人在身后偏偏地盯着自己。Hori为了满足这部分较为敏感的玩家的需求,针对PSP 200)的实际屏幕大小对旧版PSP屏幕保护贴的尺寸进行了修改,推出了这款新型"防偏窥" 海晶保护膜流制伤和牢固吸附的特点之外,将中间的AR抗反射层换成了防偏窥折射层,在保证选举度达80%以上的基础

上,将PSP屏幕观赏角度缩减至左右30度的小范围。



### 横竖左右都能玩



NDS 划引代地开花了攀上游戏新玩法 "触模",这个放新玩志 "触模",这个仅为游戏世界带来了新的告藏,更是改变了以往需要通过接键来完成的抽象式操作,增加了游戏笔序和力,降低了游戏笔入。门槛,让更多的人加入到了玩家的队伍中来。随

着游戏方式的改变,一个严峻的门题 摆到了大家面前,这就是一手持机,一 手握笔的操作方式并不轻松,久而久 之容易产生疲劳。而如果把NDS NDSL放到桌上,屏幕和操作者的视线 之间存在一定的角度,不仅造成操作 上的不便、更容易令操作者在长时间游戏后 号发致推病等严重问题。所以这个时候就需 要将NDS NDSL 站立起来、正开幕而后,使 用者相差的、就像是站立桌上海是屏幕一样。 而这款"フレキシブルスタンドDLite" 支架 的功能且是如此,具有90度可凋视角、以及 机均300度旋转两大功能,任何人都能轻易踢 节出自己所需要的角度进行游戏。

品名	フレキ。ブルスタンド DL te
种类	支架
出品	Gametech
对应初	L种 NOSL
官方化	1480日元
推荐质	大大会会会

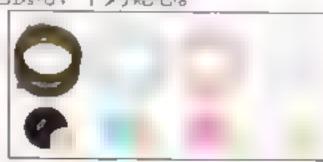


### 从指尖传来的快感

市面上对应NDSL的触控笔可谓M银满目种类繁多、既有增长型的也有加粗型的,这些都是为了令握感更加舒适。操作更加顺手而设计的。然而这款由Gametech所推出的"触控笔"则别出心裁地抛弃了笔杆,而仅仅留下了"笔尖",整支触控笔就是一枚套于指尖的指环。在操作时,直接使用手指点击魁摸屏即可,在指环上的突起能够精确地点击对应的位置,让游戏完全被玩家的指尖所控制。



同时。这, 款指环还 附带了一 条伸缩式的挂绳、既不影响使用,又方使玩, 家平日携带,十分贴心。



推荐度: ★★☆☆☆

古梅余志&3リ⋈≈5₩

## SP钾测宜

样品提供联系方式: mig@ucg.com.cn

新版 PSP 一出 不但国外厂商都忙着推出新品、国沟周边厂商同样也没有闲着。这次"SP评测室"说为大家带来了由国内周边厂商推出的新版 PSP 周边、亳兴趣的玩家就往下看吧!

### 新版 PSP. 保护双雄

出品. 黑角

编号: BH-PSP02610

建议零售价: 78元

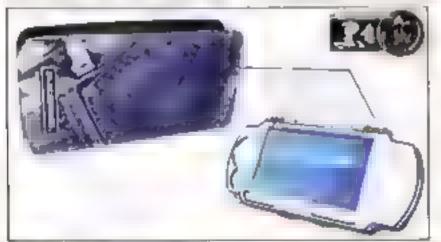
评测提供: Wiloh, com

在国外周边厂商争相推出针对PSP 2000的新周边的同时,国内知名周边制造商

黑角也没有闲着,在PSP 2000间世初期,黑角就以其卓著的产品研发和特起的产品设计能力,推出了这款新版PSP保护双维、产品内含新版PSP水能保护机和新版PSP牛仔包两款实用周边,一则方便外出携带收藏。一则便于日常使用时进行保护。

### 新版 PSP 水晶保护壳

这款水显保护壳采用了震新的聚敬酸酯 材料制造,具有良好的抗冲击强度、热稳定 性、光泽度、加军细菌特性、阴燃特性以及抗



污染性。在引领了水晶壳"超薄化"革命的同时,依日保持着与先前产品 样的量固并富有物性的传统。能在不影响PSP原有观感和手感的基础上,对机身进行全方位的保护,免受各种意外造成的侵害。

经过实际测量。PSP 2000 在安装了水晶保护壳之后的整体厚度由18.6mm增加到了23mm,仅仅只是达到了PSP-1000型的厚度,不会影响实际使用时的手感。除此以外、由于PSP-2000外壳工艺的改变,原先1000型的黑白两色主机、表面所覆盖的水晶般透亮质感的透明材质已不复存在,取而带之的是一层薄薄的烤漆,对于不少中意老型号质感的玩家来说。未尝不是一种遗憾。然而在安

装了新版PSP水晶保护壳之后,水晶保护壳 使化身为了那层透明材质,令机身的晶莹剔透的质感又再度回归,主机外观好感度提升不少。

除了厚度上的改进,新版水晶保护壳针 对PSP 2000的按键和使则位置的变化都作 出了相应的高馨。每一处开口的位置都选择 得恰到好处,在不拆卸保护壳的基础上就可 以正常进行游戏和其他日常操作。更具特色 的是,这款水晶壳前后,盖均可随是翻开。由 于PSP 2000的液晶屏幕取消了金属支架, 抗冲击能力有所降低。所以有必要在屏幕外 增设一层的保护措施。而新水器保护党的前 盖可以在平时不玩游戏的含土,进一步保护 液量屏幕:在游戏时打开,你证第马胁的游 戏画重主现在玩家面前。而是"最后以""钩" 住机身UMD舱盖。无需拆卸水晶保护壳。只 要打开后盖使可以轻松将 UMD 光驱舱盖打 开,以便更换UMD n. 盘。而在水晶保护壳的 底部、还设计有可以收藏起来的电影支集。 在平时正常使用时, CJ以将支架折叠贴紧保 护壳本体,而在观看电影时,则可以打开、令 PSP"站立"在桌面上。解放双手, 畅享随 身电影的乐趣。

可以说,这是一款兼具实用性和观赏性的多功能水晶保护壳,是新版PSP抗家不错的选择。









### 新版 PSP 牛仔包

牛仔包,顾名思义便是采用一款生仔布制作的PSP保护包,简约质朴的生仔风格所传达的不仅仅是产品耐用的本质,更是散发出一种紧跟潮流步伐的时尚气息,在目前的周边市场中可谓独树、帜。对于喜欢出游的玩家来说实在是一款不可多得的优质产品。

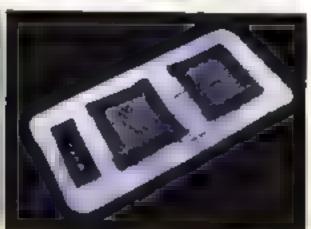
由于这款保护包的外表面采用硬质生存布制作,无论是摩擦还是冲击,都能很好应对,保护包内的主机。而生仔包内部则由柔软

的绒布覆盖,在保护主机表面的同时,配合两侧的弹力牛筋,能有效地固定主机,进步减少在随身携带脱不少要的摩擦对机身造成的侵损。

在保护包的内侧, 还设计 有两个网状收藏带, 可以放置 记忆棒等小件周边,而在保护包的背部、除了设计有供皮带穿过的固定孔之外,还附带了一个登上扣,或挂于腰间或挂于背包上都十分适用。这些细节上的独具匠心,不仅丰富了保护包的外形设计,更是大大增加了保护包的实用性。

与此前的老版生仔包相比,新版生仔包 仅仅是在厚度上进行了修改,并准备了共计 八款额色可供选择,除此以外并无额外的改 进,算是一次中规中矩的产品改良吧。





## DS Lite 宠物主題包

出品: 無角

编号: BH-DSL09210

建议零售价: 48元

序测提供: Wiich com

"(任天狗) 系列"一直是女性玩家们的 宠儿,不少女性玩家正是因为能够在NDSL上和可爱的狗狗们。同玩多而专门购买了 NDSL主机。现在,黑角专门为女性玩家们准 备了这套DS Lte宠物主题的、共有石种款式可供选择,让你是多地感受和称请求的乐趣。

今天人手的这款笼物包足以粉色为主色调、并以白色拼色构成的,样式的确非常可爱。在面料选择上,宠物主题包采用了高档尼龙材料制作。色彩鲜艳亮明,富有光泽。但美中不足的主题包整体较为柔软,无法保证主机在遭受较为剧烈的撞击下依旧能完好无损。在款式设计上,不仅可以将宠物主题包作为腰包使用,更是可以配合附带的锁扣变为挎包使用,适合女性玩家搭配主机和各种





门为主题包的内部设计了超大存储空间,不仅可以完全放入 台NDS。主机、还设计有六个游戏卡带收纳袋,除此以外背部的空间还能够放下耳机和备用触控笔等其他周边。

整体上看,宠物主题包是一款偏向于外观设计的保护包,同时兼复较高的实用性,但在保护性能上却稍嫌薄弱,是一款适合日常使用的以携带为主要目的周边产品。











1. 11 20 1 2 4 12 作 1 作 发获终约 思》的是本指导管叶葵走页页 人 男名音乐文师诗无仁语 ■ 1. 乐 --- 《ASH 远古好印 9 1 4 1 成为了玩家们关注的焦点,但 是,现实总是与愿望有所差距 的。尽《ASH》出生显贵 关际游戏、丘如并没有玩家们 创想的那么高 \* \* \* 5 都存在费明显的缺 二元 本作其实还是有是很多好 mm . 处的。和果因为中毒种。 我附的心理等差面被 1 de le c

1人位 1

通气 化气的 " 左面对定 一家



かいとかいうというとかいっとからしいないというというというというというというという。

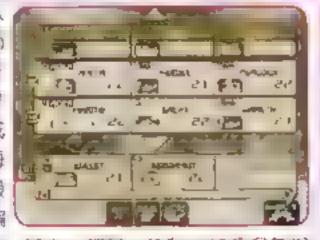
# 2.4·36:31.

### 操進

和一些传统。在PO不同,本作的操作基本上都是只能,他将军来进行的。不管是选择对象还是移动,全部准要毛属程等来完成。除了和中侧在战争中可以由争中,其他的侧在整个游戏过程中间到的机会未变。其中心健康来切换地陷的方向,而可使用来海营现的,目时来取消。START SELECT键可以更有能调查。

### **小脉编成**

整石石小圆个多个面的编。队员不由先足成每份编



入3名成员、基本上都是一位队长的两名东线战主的组合,队长级人物无法编入其他小队。在编成小队的时候,要主意前卫和尼卫的搭配。每个小队前面会有序列号显示,数字越小、行动顺序就越靠前。像一些会使用辅助强从的角色可以安排在无行动的小队中一否则让他们最后行动的活,发挥的价值可就没那么大了(特别是在一些BOSS战中)。

### 压制

游戏一邦有两个档点,以广游戏品写中就。惟一自使 定了其工一个档点,以广游戏品写中就。惟一自使 用这个符档了。每关并使时的存档都介度部在这个 栏侧上。每关进入战事正式有层示。是考虑存储。 这时就不用土的会存处档。因为当他是报这个证录 的时候会证坐大规划画面。而不是自我进入战事。 另外 在战事则是中可以生成主机存档。与《天 绘》等游戏不同。本作的中断存档就算故取的品也 不会消失,因此S/L大法是可行的。

### and a

### **省**顾

議、「召喚灰烬战士来组成小队是本作战斗的一个基础。可以吞唤的风烬战士一升有为种职业。 召唤灰烬战士需要消费E、E、相当于游戏中的金钱),召唤出来的灰烬战士在等级上只比艾曼的当前等级路低。所以不用起心怒次召唤出新的灰烬战士就要从头开始慢慢练级(当然,技能的熟练度还是要重新练的)。召唤所要消耗的ELE会根据所召唤灰烬战士的等级发生变化。另外需要注意的是,使更当你手头没有某职业的灰烬战士可以装备的武器防霉时,在召唤该灰烬战士时申脑会强制帮你搭载上装备,不是要花的ELE自然也就会增加。

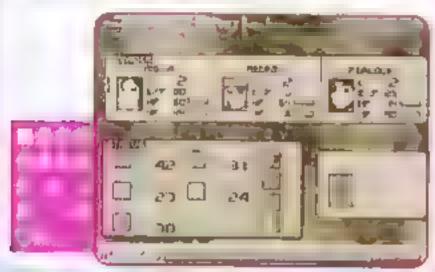
如果不想要某个灰烬战士子、可以选择"复元"レストア)指令来将灰烬战士变回FLF。在等级相同的情况下 复元 位灰灰战士的拿回的ELE 和召唤他时所需要的ELE 是相同的。

## がからいからよりしょがなってからなりのからなりょうがらっからよりょうかしん

在小队编成画面中,NDS上屏可以显示角色的 僖恩和能力状态,能力状态用图标来表示。各图标 的含义分别如下。

攻击力。代表通常攻击的能力 盔甲 防御力、代表防御通常攻击的能力 魔法攻击力。代表使用魔法攻击的能力 杖 魔法防御力 代表防御魔法攻击的能力 循碑 **速度,与回避攻击的能力和战斗中的行动顺序相关** 

在能力图标旁边还可以看到一排爆件图标. 火焰、水流、旋风和土块分别代表火、水、风。 主属性。属性后面有时候会有一些符号, 如果出 现红色的减号、则代表角色对该属性的耐性很 弱。出现绿色的加号,则代表角色对该属件的耐 性很强,如果没有符号,则代表对该属性的抵彻 能力普通,不好也不坏。在调查敌人的状态时, 属性图标后面有时会出现问号,这代表暂时无法 判断该敌人对武国性的创作。



### 规能

京: · 技能 (スキル) 間面 可以合有短行 角色的技能习得情况。技能一共分为4类,其中 "特技"(アピリティ)为习得后就会自动发挥 效果的技能: "必杀技" (アーツ)为需要消耗 MP才能发动的物理助条技: "魔法" (マジッ 7) 为消耗MP发动的魔法系技能; 技"(エクストラ)为只有队长才能使用的强力 必杀技,不需要消耗MP。但要在战斗画面左下 的FX機器滿后才能发动。

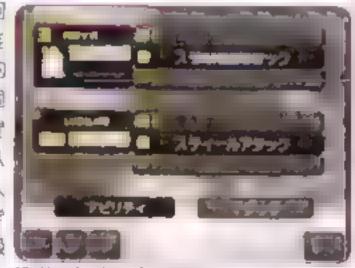
每项技能都有熟练度的设定。熟练度每上升 10点。其对应的等级就会上升一级。毫无疑问。 等级越高, 那么技能的效果就会越明显。像必杀 技和魔法等只要在战斗中不断使用,熟练度就会 提高。但自动发动的特技畅练度提升起来就没那 么容易自如控制了。下面把技能的熟练度和对应 的等级全部列出来。

熟练度	等级	熟练度	等级
10	NOVICE	60	MASTER
20	MIDDLE	70	GRAND MASTER
30	SENIOR	80	ACE
40	VETERAN	90	MASTER LOAD
50	EXPERT	100	GOD HAND

### 融會

"融合"(エンゲ ジ)系统是本作中最有特 色的一个地方。培养出来的灰烬战士并不是单纯用 来战斗的。他们还有着一个重要的作用。 与队长 融合来提升队长的能力。在与灰烬战士融合时,队 长不仅可以提高能力值(有时也会出现部分能力 反而下降的情况》。而且可以习得灰烬战士们的 技能。每位队长最多可以从灰烬战士处学到3样技 差。如果要学新的、就要把以前的覆盖掉。需要注 意的是, 游戏中并不能自由自在地去学会灰烬战士

们的任何 技能, 權 够学习的 技能是固 定的。健 议验个队 长级的人 物机模学 一个中级



回燈雕法,这样打起來就会方便很多。

另外,并不是刚刚召唤出来的灰烬战士马上 就可以和队长融合的。在这里涉及到一个默认好 感度的概念。如果某位队长一直和同一个灰烬战 主在同一队伍中进行战斗。他们之间的好感度就 会增加。当好感度达到一定程度后,队长才可以 和该名灰烬战士融合。

### 高層

铸发展到 - 足程間 何, 在梦 有面面中 就可以从 商品购买 道具了。 商品的种



美会随着流程的推进而变化。不过需要注意的 是,像复活用的"苏生药"和间复MP用的"土 ラル"类意具在商店中是无法买到的。因此平时 要注意节约、免得在急用的时候干着急。



## الماني المان المساعد والمساع عدد وسع ع

## HALL YES

## A UTA

### AP

AP (T)广教 是成 4年为美健独自 在设。中几乎任何行动都要消耗它。每个小队的AP值是 节用的。在攻击敌人的时候,需要消耗50点AP。而在此图上使用意宜或者写过 36年的时候 会消耗 克 AP。在每个回合开始时,小队的AP值会得到一定程度的回复。 具体的回复量是由队伍中的人物数量决定的,具体回复量等于"小队人数×40AP"。另外,有的战场上会出现白色的AP间复点,调查它的话就可以瞬间将AP回复到最高的150点。

### a k

### 战斗

11 人,从允许 格范围内的较人来进入战事。战争中采用了雕座操作,任何行动都必须用触控笔来完成。有的唯法可以对攀数对领角效,在使用的一级只要彩雕控笔在下屏中划动选中复数对象,就可以使魔法对多位角色发挥效果。在地图上选定八十二条,队长属制会出现特色的指挥范围,位于指挥了一外的同伴在攻击力和防御力万面会有所降低。在敌方行动同合中,敌人会主动攻击我方。注意此时我方成是是无法选择指令未进一步主有,不一个某个主动地起的战争中敌方所有同伴只,一一个

### iRIG



回战斗最高伤害 1回战斗最高被伤害、技能使用回数(地图) 技能使用回数(战斗)和道具使用回数。另外根据玩家在战斗中的表现,电脑会给出评价。最高为S级、而在战斗中最活跃的 位角色会成为该场战斗的MVP。获得额外的经验值奖励。获得S级评价的话,就有机会得到一些在商店中无法买到的特殊装备作为奖励。为了得到S级评价,以尽可能少的回合数过关是关键所在。

### 移动





70、居住民意见,格子学的人就高来。移动时就是有样子AF的云板照格,不是不发生变化。淡绿色的格子消耗2点AP,中绿色的格子消耗4点AP。在同一回合内是是至2次移动的话,淡绿色的格子就会消失,在第3次移动之后就只有深绿色的格子出现了。所以说如果看准了自标就最好一次性写上移动过去。一点一点地分多次移动是非常浪费AP的。

### 死亡

### 广丛

### 自由天卡



在完成某个章节后,有一些的成场之作为自由关卡供玩够们及为年载。 不力之数十一的是,这些自由关卡并不会一直存在。当剧量人限后以前的关卡就会消失。在剧情童节中出现的宝物。在具相应的自由关卡中依然会存在。可以反复取得。因此如果碰到那些有珍贵道具的关卡,反复打自由关卡也是很有必要的。

### AMA

### 等级

无定是队长还是灰烬或主都存在着等级的设定,只要经验值达到一定数据就会升级。本作比较靠着的"点就是"当角色在一场战斗结束后升级时,他的HP和MP就会全部回复满。游戏中人物的等级最高为30级,不同等级段升级需要的经验值是不同的,下面把它们分别列出来。

Lv2~10	100Exp	Lv21 - 25	250Exp
Lv11 ~ 15	150£xp	Lv26~ 30	300Exp
Lv16 20	200Exp		

82 11 いまついまるしてまいまでいるませてないのでいいましてましまではないましては

## الما الاستان مساويسة وسووساد وساوود وساومه وسواده والالا

### 有效距离

我方可伴之间,我方一放人之间都存在着距离的设定,距离的长短出相隔的格子数来决定。在战斗盘盘中,敌人和同伴来像下户的数字都代表性机厂产目前手控制锅色之一框等的瓷器。这些数字会为为绿色。黄色和红色。种数色,而数字下的一个表效果,使用性是次正和魔法取于打造的果会根据是多的长短发生变化。距离越远。如此攻土的含中军就越低,但是魔法的企中军并不会受到距离的暴雨,魔法被靠住的厂是被果而已,在战斗中手走道具同样和靠着的果气,如果发现气使用对家体更感是灰色的一、那就代表在这是汽车大约这个使用对家体更感是灰色的一、那就代表在这是汽车大约这个使用可家体更



の Ex使予技的改工でも足え機能 い要差とはは事金、不定直発を式都にした存む大阪県

		क्षान्य		魔法
_ C	) (緑色)	命中率 威力嘉		成力高
	(黄色)	命中率 威力低		威力小幅下降
>	红色,	通常攻击变为扔石头	必杀技的命中率和威力大幅下降	成力大幅下降



### 灰烬战主技能一览

### 战士

能力比较平均的 职业, 攻防能力还算不 错, 也拥有HP回复魔 法。不过由于缺乏特别 实用的技能, 因此到了 游戏中后期实用价值会 变得很有限



<b>独然</b> 有	PA		
** ** * tu	特技	. 1	阻止.敌人发动技能
21 71 12	必予技	3	对敌人攻击后进入防御状态
しール	魔去	6	HP小口兒
4~-, 3-{7	必辛桂	8	特攻击前受到的伤害转化为威力
זו לי די	科技	10	容易力到敌人攻击
111111	必条技	13	攻击后进入防御和魔法防御状态
· 1 & · f 2	必要技	15	威力强大年物理攻击
1178 1	特技	17	PP起大价上升
£	魔法	18	HP中间侧
14411	必辛枝	20	等防 弹力加算到攻击力上进行攻击

## 白魔道士

在攻击方面基本展 不上用场,不过众多实 用的回复技能让她们成 为队伍中不可或缺的层



40000			
L 1	環法	1	HP小>回复
, 2 14	魔法	2	小帽减轻我方角登伤害
**************************************	魔去	3	回复中省状态
* 1 " %	魔法	4	回變睡椒状态
キレパサラ	魔法	5	回便有目状态
1117	魔法	Б	回變 战斗不能状态 (小回复)
******	魔法	7	回要 混乱状态
42714	魔法	. 8	回整麻痹状态
t =	典法	10	<b>伊中回复</b>
ナケアレイジ	魔法	11	水域性耐性上升
フレアレイジ	廣法	12	火概性耐性上升
, t 7	魔法	13	中幅减轻我方尔受伤害
Tant ()	魔法	14	风雕性耐性上升
アースレイン	魔法	15	土属性耐性上升
- ルトオ ラ	技能	17	魔法防御力上升
并上下才 ル	展表	18	所有异常状态回复
t 9 x	魔法	19	<b>P</b> 大回复
, 192	魔,主	20	大幅减轻我方所受伤害

الما والمارة عام والمناف المساء عام والمناف عال وساء عال والمناف عالم المناف عالم المناف عالما

## 黑魔道士



被操作		の可得事態で	
277	魔法	Ţ	低级水减性攻击魔法
フレア	魔法	2	低级火旗性攻击魔法
サイント	魔法	3	低级风寒性攻击魔法
1217	魔法	4 -	低级土旗性攻击魔法
アクアウェネン	魔法	6	给攻击附加水属性
フレアウェホン	魔法	7	给攻击附加火旗性
エアロウエホン	魔法	0	给攻击附加风属性
アースウェナン	魔法	9	给攻击附加土属性
ライフドレイン	魔法	10	吸收数人HP
アクアラ	順法	11	中级水属性攻击魔法
フレプラ	順法	12	中级火旗性攻击魔法
カインラ	魔法	13	中级风腻性攻击魔法
7215	魔法	14	中级土旗性攻击魔法
りかルトレイン	魔法	15	吸收敌人MP
7. 71 9	特技	17	魔法攻击力上升
アケアラス	概去	18	高級水属性療法
11 ア・ス	魔法	19	高级火腻性權法
ウィシュス	魔法	20	高级风减性魔法
7 = 1 = 3	魔法	21	為级土属性環法

### 盗贼

(# \$

速度快,移动力高,在攻击的时候还会附带偷盗效果。从技能的效果范围来看属于近战系,可惜的是攻击力和防御力都不高。



### **小機**に 健雄者性 スティールアタック 通常攻击附加偷遊效果 特技 进行3次连续攻击 必杀技 トリブルブロウ 使用分身术提為回避率 观去 , 9 J x 连续攻击对敌州造成伤害 必差技 ソウルブロウ 威力较高的攻击,附带麻痹效果 必条技 11 スタンスヒノ 阻止敌人攻击并进行反击 13 カウンター 特技 成力较高的攻击。附带即死效果 14 7 1 100 必乘技 造度上升 17 特技 スヒードオーラ 提高回避塞。ミラージュ的加強版 18 トリ ウスター 魔法 连续攻击。伤害侦由使用者的速度决定 必承接 20 スレートアクセル

## 道具士

可以在较远的距离外使用道具。并且可以使用各种攻击系道具给敌人造成伤害,要想发挥最大价值就会非常烧钱。

kk4≪	<b></b>		- 作品 (一)
ロングスロ	特技	1	道具的射程增加
ナイテムワイド	必杀権	2	使用進與时拥有全体效果
ウェネッセート	必采技	5	在武器上附加异常状态道具
ナイテムビルド	必券拉	8 ]	提高攻击系造具的伤害值
サルベージ	特技	11	战斗后敌人掉落道具的几率上升
ウェボンシュート	必条技	15	投出武器攻击敌人
4 . 1 . 7 % 9	特技	17	使用回复道具时的回复模提高
アマセール	必杀技	19	消耗防英回复·P

### 长到战士

物理攻击力不错。 并且拥有中距离攻击和 范围攻击的必杀技。作 为前卫来说比普通战士 更值得信赖。



<b>拉拉在</b> 《	<b>7金数</b> 4	中海中国	→ <b>休</b> 森 《
スプレッドアラック	特技	1	過常攻击一定几率全体化
ガードスパイク	必杀技	1	无视敌新御状态给予攻击,可全体
パックスバイク	必差技	6	长射程攻击, 可全体
ダブルアラック	特技	9	一定几率通常攻击变为二连击
ファストスパイク	必条技	- 11	连续攻击。可全体
₹ 9-5 ±	魔法	14	使用分身术提高回避率
ハードスパイク	必条核	16	牺牲命中率发动高威力攻击。可全体
ウェボンオーラ	特技	19	政击力主升
ダンシングプレイド	必杀技	20	进行随机连续攻击、可全体

## とうからの かきょうしょうかい かきょう りんかいしん かきょうしょうしょんしょ

### 怪物魔法师

可以使用各种辅 助魔法来弱化敌人和 强化同伴。MP较高并 且拥有食动回复MP的 魔法。适合安排在较 靠前行动的小队中。



RR65	Ben (	10円を担じ	Office (Control of the Control of th
ノウル・カバー	特技	1	每回合开始时自动回基MP
マンエネレ	魔法	1	每回合开始时自动回复MP
ウェホンレイン	魔法	. 1	提高攻击力
マューケレイン	魔法	1	提高魔法攻击力
ア・マーレイン	魔法	3	提高防御力
-ルトレイン	魔法		提高魔法防御力
スヒートレイン	魔法	1	提高速度
ノイトウクロ	. 應法	6	对敌人进行物理攻击
ウェカンスホイル	. 概法	8	降低攻击力
アン クスホイル	观法	. 9	降低魔法攻击力
ディスペル	魔法	10	網除所有輔助應法效果
ゲース スポイル	魔法	11	降低防御力
,一站下 文字 了几	魔法	12	降低魔法防御力
スセートスポイル	魔法	13	降低速度
アクアスポイル	展法	15	水潤性刺性降低
プレアスホイル	魔法	17	火阀性耐性降低
ソウルオーラ	特技	18	MP最大值上升
エアロスポイル	魔法	18	风輿性制性降低
アーススポイル	農法	20	土剛性耐性降低
シャドウバイト	魔法	21	威力较高的物理攻击

## THE LAND

### भागान्त्रकार्वे श्रीवाद्याः स्टब्स्ट्रेस





备奇墨的那一天,巨大的火炎蛇袭击了王宫。除了艾曼 BOSS战的树 以外的其他人都被烧成了灰烬。可以操作以后会有关于 杨动和AP的相关解说。如果是第一次玩的活建设有一 下。学习完教作后发生剧情,艾萝发现父母留给她的遗 物"米利尼亚腕轮"(ミリニアの腕轮)并没有在灾难 中避烧毁,接下来的目的就是前往那里取得它。

在移动到地图左边的时候发生剧情,原本被烧成 魔法来补血。 灰烬的布角尼克(ブルネク)居然复活了——虽然他 的身体仍是由灰所组成的。布鲁尼克加人后,作战目 的变为击倒所有敌人,之后就是简单的战斗教程了。 同样建改着一下。在腕轮周围出现了大量魔物,此时 的目的重新变为获得米利尼亚腕轮。在前往腕轮的途 中白魔道主会加入,这样小队中的3名同伴就凑齐了。

由于本战中出现的敌人都是火展性的,用艾夏和布莱 尼克的水阀件勘条枝玫乱会样较表效。

解注、無有象兵后、BOSSプレイムハウンド出級

在脚板的水。 件被目的性质 之 等 ◆ 有 候注意它的全 体收击。如果 我与HP不足的 活就用白雕道 1的全体回想



用艾袞和布魯尼克的水屬性必承技对BOSS同样有用。

战斗胜利后,艾爱取回了腕轮,而王宫中那些 曾经死去的人们。均化身为灰烬战士出现在艾夏的身 辺。米利尼亚王宮附近的バルスの村也没有逃过被火 炎蛇袭击的厄运。为了找出火炎蛇和灰烬战士的棉 密,艾曼和灰烬战士们踏上了冒险的旅程。

### CHECK POINT

第一章结束后可以召唤战士、白廉道士、黑魔道士三种灰烬战士。在大地图画面会出现两个选项,其中的 "TUTORIA。"是关于游戏的详细教程、里面的讲解对于新手采兑非常重要。不熟悉系统的,适一定要花时间了解 下。选择另一个选项则会进入下一章整续发展剧情。





来對バルスの村,村子已经被火炎蛇烧毁,变成 了一片废墟。在艾曼决定找出幸存者的同时,火炎蛇 也出现在艾夏的眼前。

地图上的黄点代表有人,接近他们就会自动和他

الما المناور المادي المنازية المنازية المنازية المنازية المنازية المنازية المنازية المنازية المنازية

مسية بالمعاني والمسلم بالمان وسعة بالمان وسية بالمان وسية بالمان وسية بالمان وسية بالمان وسية بالمان وسية

传的(概集の书) 交給交要, 以后队长级的人物在战 斗中就可以发动E X 必杀技了。与村长对话完毕后,地 倒在边出现新的敌增援。

BOSS火炎蛇的HP有500多点,在它发动的必杀还 中,苍穹之炎是全体攻击,而螺旋之炎和《闪之炎是 单体攻击。在战斗前让白城道上对我方全员使用。「 发生剧情。地图右边出现一辆军车、车上下来的人用 专业 3.

Or intant s garage



萨姆尔伯 "个似甲亚菊青之森前进了。青之森 布殊美丽,但是也有众多魔物出皮。艾要曾经听说这 聖有森之民居住,不过这只是个传闻,已经有数百年 夏荷人在这里见过他们了。

本战的目的是追逐碎姆尼爾西亚的输送车。只要 前往地纲左上的指定地点就可以过关。本战开始首次 下19HP的首领 出现AP回缘点,调查后可以回题所有的AP倍。利用 AP向罗点可以没有效率地移动和承敌。非常实用。不 过回复点散多只能高奇3次。解决完初始的敌人来到地 物在侧形故障援出现,争取利用AP间复点以较少的侧。 合获衔罐子中的主物机消灭敌人吧。

赶上妈妈尼妈再带军后,发现他们遭到了铁人们 的袭击。萨姆尼曾西亚军的队长表示,这些铁人是机 导兵,他们是冲溅封印之箱中的火灾蛇梁的。

本战的难度比之前提高了不少。机局具的能力非 增高,如果我方能力不够的话根容易陷入苦战。她的 上有HP和MP的⑩复点,多加利用吧

接近输送车的时候发生制精。机等兵冲入了车 内,输送车发生了摩炸,而火炎蛇也在爆炸中挣脱了 封印。萨姆尼鲁西亚军队长在爆炸中抱着一位少女从 车上逃了下来,不过由于受到了爆炸的冲击,两人是 們在了地上。來到地图上的两人附近发士包括《舒西 耐熱西亚队长表示自己名配丹(ダン)。 ぜきょっさ 等人保护好自己身边的少女、并加入队引成为了。 伴。作战目的变为保护用的同对突破毒之森。先参主 瘾的是,目前円的队伍中就只有他一人。所以暂例还 足不要让他和敌人交手吧。

**达成胜利条件后,出现了一批新的萨姆尼鲁西** 



亚士兵,他们 休疑艾亚哥人 來自于罗斯辛 エスシン 王国 想要为 雅玩人 美键 旷刻 四出来 解 7 国、 生兵 们对身为第3到

们对这从而得到一些ELE。在右上方的罐子附近可以一结果一样的在老手住了人类虾的 Juli 在常记克从他 见到村长加卡尔(ジャッカル),他会把村中代代相 们的等着判断他们是距姆形器画亚(サムオルシア) 军。萨姆尼塞西亚军打开封ED之箱,原本威风无比的 火炎蛇轻易就被他们封印在了箱子中。布鲁尼克推断 萨姆尼鲁西亚和火炎蛇之间,肯定有着什么联系,又变 八定跟在农井的幹姆尼鲁西亚军后面去进行调查。在 离开村子的街候,村长似住了艾曼。让村中的战士们 陪伴艾曼共同作战。这样一采,过关后就可以召唤命 ル魔法,这样我万受到的伤害就会少很多。将BO\*\*\*\*\* 被和道具士了,另外商店也可以使用了。此战后大地 的HP扣到一定程度后,它会强制问题全部HP。之后一修了全出现自由战斗关末。之前打过的战场可以去反

> 来到出口附近。艾曼见到了一个傲烂的铁人。药 L 未 等 是 復近 才 坏的。 准备 油 色的 的 解 铁 人 居 然 说 i † 子 共有主義主に意、李知子の よん・相称したす 中分 子 进

Agen, 为学工具有技术、 19下京师 作

在東京 对心脏 及其中, 本 战中渴处的"否 ("八百环" 经 4 1 7 3 11 "オルトリンテ カラー" . 在翁 战的初期作用还



罗比较明显的,建议通过反发打自由战斗多量几个

### Mary Hart JR Jo - 1



### 

1 1 3 人 4 产 4。 大类蛇 逃走的事情感到非常不满。 .b. ) 薛宝 华 " I i b i t s i f 一个名叫告卡又(ジ カウェン)的声体、他同J 体更能夠尼爾西亚军的队 长 - 吉卡文一眼就认出了四、所教的少女就是森之民。 円也没有刻意障碍, 表示自己原本是永国主意 5物森 之民带回国表的,但他鲁己觉得这样做不够人道,所 以准备把少女送。回去。

当夫夜里,用在海火前,对艾亚等人说起了火炎蛇 的事情。大约在两个月前, 萨姆尼鲁西亚相邻南艾斯 辛之順因为能够生产魔矿石的ブランの否則原权问题 學发了战争。在军事上占有优势的护姆尼第西亚军侵 人了艾斯辛的领土并逮捕了王族。但就在他们以为已 经胜利在望时、发生了谁也想不到的事情。艾斯辛为 了榜回收局。投入了前所未有的兵器。那个兵器就是 火炎蛇。火炎蛇对萨姆尼翰、西亚进行了毁入性打击。 阅土的一半已经烧尽。萨姆尼鲁西亚面临着即将亡国 的危险。为了封田火炎蛇、 萨姆尼普西亚王制作了叫 弦"封印之籍"的结界装置,这是他们对抗火炎蛇的 砝码。不过受斯辛似乎除了火炎蛇外。还有其他的杀 手锏,那就是刚才出现的机导兵。至于火炎蛇为什么 要袭击来利尼亚。人们为什么会变为灰烬获得重生。 具体原因円也不知道。在众人交谈的时候,丹身边的

المُورُولُ وَمِنْ وَيُ وَصِيدُ كُورُ وَمِنْ وَمِنْ لِي المِنْ فِي مِنْ فِي مِنْ وَمِنْ وَمِنْ وَمِنْ

## 

少女権来了。少女名師、艾米尤(エミュ)、住在馬之 森深处的隐之里。丹表示,萨姆宅禽西亚国王之所以 火炎蛇和机导兵。不过善良的丹认为自己不应该丢破

环森之民们的平静生活。所以才决定图幕违反命令的 危险把少女送回去。而另一方面、艾曼也决定打开艾

### मेशजूदाको ्क्योहर



### **作品表示。 医电影型的光电** The period of the second

来到森林中的小村、众人发现村子自一点玩了。 有起果像是火炎蛇菌过的稳亚 点。由了 。1975

### 作機關係。接受支令高級支援予急的

以入終す 赤。極 無 ま 、ま き 第七子村 子。用非常自用,认为是自己拖火炎蛇引到了这里。 又米尤在废墟前痛臭,她的奥色引来了魔物。新的战 1助朗尼开

他图中央有AP和MP的回复点。注意现方向伴的 HP和MP状态是继承AREA 1结束时的。如果不定的话 建议去补充一下。敌人中的SHADOW会让我方陷人制 出状态。地图左右两侧一共角4个褙子, 含即利用AP

### 声言。维通:…一阵不祥的预感涌上用的心头。

本战的目的同样是到达指定地点。地图方面并不 大、她阁上有两处MP回复点可以利用。所以不要吝啬 MP,尽情发动必杀技吧。在打败初期的两组敌人后, 道路中央文会出现两组新的敌人、将。 "话……" 话 上方又会出现两组新的增援。来到据,他一门,自知 情,进入本章的下一个战斗区域。

### 

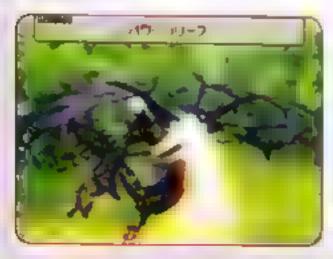
彩· 引期的敌人之后发生 / \*\*, 艾米光源走, 之后要在9回合之内干掉所有新出现的4组极人。注意 我大小一点的广 艾士 公司 九少子校去打的。人 千"表、气"。解(私人),作战。1的登为宋皇 交米尤引边。

艾米尤感受到了艾婆有着一颗利自己一样的悲伤 FR By Carrell, Or Little to 发展了或人一样 在十二七十五行物端之册性 人。 行召唤了。由于艾米尤刚刚加入,她的小队中还没有 同伴,因此要召唤出两名处烬战士进一步扩充战力。

### PRESTABLE · 曹矿县 曹操 (4)。

艾米尤把众人带到再之森的禁练之地,敌人出 风。本关的目的是脱出角之森,开始的敌人数量不算 多,不过会百塘墁。当解决完初甲敌人或者来到左下 的PP回想点附近时会有敬哝视出现。本战中职些能 色的洞穴中也会出现故人,能力不够的话还是不是一 战,边打边向目的地靠近吧。这战中的回复点很多。 要善加利用。解决完增援或者带近在上方的MP简复点 时,地图中央又会出版两组磨稠。

在艾米尤的带领下。众人来到一处神柩的地方。 而以里就是恐怖的怪物"古之憎恶" 沉睡的地方。布 鲁尼克小时候诉说过这种修物,据说它是以人类的格 恨为丧粮,已经活了干年。如今,艾夔等人对火炎蛇 的惻恨成为了它最好的食饵,古之懷惡エルガムント 再次复苏了。



本场战斗 中只有80SS 一个敌人。在 与它战斗前 最好先用白魔 道士的シェル 基少同伴的伤 雪。エルガム ント有让我方

### Mithalandi Wooki &



**将了。此时,**艾 米尤似乎感知到 了什么恐怖的东 西、它是形样漆 黑, 那样沉重, 恐怖的修物山山 也在此时传入了 众人的居员中。



弱人的毒物麻倒状态 有壳数 二 报歌精的明月 計 😼 速度非常快,常常会对我方造成连续攻击。另外需要 特别注意的是。在它临死前会对我方展开一次全体攻 击。因此要时刻留意我方同伴的HP,免得打争最后前 功尽幸。

虽然战斗胜利了、但建エルガムント却没有被 消灭。在不断膨胀的情恨刺激下,它再度复活并从 下方的洞穴中逃走了。据说エルガムント語被打倒 一次就会获得新的偿根,并以更强的力量复活。听 先人们说,除了到臼以外,这个世界上没有完全打 图它的办法。

الما الأوراء والمان المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية المعالية

## できた かいまましたとうないのできたいからいいましていましているというない

### अवस्थातिक -- १ क



等过森林、沿着マレナ街道往东走数日、就可以 来到萨姆尼鲁西亚了。众人在地上发现了太古时代恐 龙的化石、布鲁尼克说及附近原本是一片湖。以前经 常青者古学者为了揭明古代的谜而来到这里。布鲁尼 克半开玩笑地表示等自己的身体变回来后,说不定会 隐居起来研究化石呢。

此时,一个自称是机导将军帕缪加兰(バミンガラン)的半人马盔甲男出现在了众人的面前,他说着让众人摸不着头脑的话,表示自己要将历史引向正轨。并派出了机导兵部队来解决艾曼等所谓低等的种族。

本战中的敌人除了机导兵外,还角移动力和攻击 范围都根广的炮台,所幸的是炮台的威力不算很猛。 在接近右下的梯子时,地陷上方出现两组敌增援。

好不容易用除了帕缪加兰,但前进的途中又中了 机导兵的埋伏、设办法,只能把它们消灭除了。本场 战斗惟一要注意的就是机导兵的双重攻击,做助础力 低的艾米尤等如果与它们距离过近,很有可能会被一 走必杀。

来到指定地点后发生剧情。众人发现了一台破烂不即的机导兵,不过他看起来似乎相同他机导兵角些不太一样。经过泅奔后,众人发现他体内的摩罗装凿出现了问题,所以才导致了异常出现。艾曼用自己的力量将装置那指好,机导兵经过重新启动后开始说话了。

### भागात्रक्षी १,५०% । वर्



上一章结束后未集回到大地图,而是会立即进入本着,视角也会从原本的艾斐一方变为未来的库特罗特一方。人类的游击队侵入了机导兵所在的根据地,此战的目的就是前去迎击。本战我方只有库特罗兰一个人出战,因此他每回合只搬回复40点AP。这一点要特别注意。

这一区域的战斗比上一区域要难上不少。一开始她图中央有一组敌人,她图四角有4个宝物。初始位置附近就有MP和AP的回复点。解决掉初期的敌人后,未来人类还会先后召唤出两组敌人,注意不要让敌人先去调查AP和MP回复点,否则会对我方非常不利。敌人使用的アケア魔法对我方有较大威胁。如果距离较近的话会被打掉80点左右的HP,所以保险起见要始终使自己的HP保持在100以上。由于唯特罗兰没有回复魔法,因此只能用道具来进行回复。解决完所有敌人后,战斗目的变为来到指定地点,到达地图上方就可以过关。

人类利用库特罗兰的疏忽将改变程序的逻辑炸弹 投入他的身体,不过炸弹并没有当场爆炸。眼看没有



闪亮的露石。正当帕缪加兰准备对艾夏动手时,吉卡 文出规并留了下来对付帕缪加兰,丹和艾米尤趁机扶 者艾曼选走。不知怎么的,艾米尤看到吉卡文时,似 平角种似曾相识的感觉。

交響的身体獨围出现了腳眼的亮点,这些亮点就 是希魯尼克的成魄,它们进入了交要的体内,与她进行了融合。以后在整备画面中就会出现"融合"(エンゲージ)选项了,抗家可以利用融合及吸战士的办法 来提高队长的能力。

### Harnitable Assessment



THE LANGE THE T

机导兵的後吐根风趣, 我示自己不会袭击艾囊等人。他的识别代码为XAT500398021, 大家可以随机他为库特罗兰(クットロラン)。当艾皇等人间库特罗二机导兵是否是由艾斯辛制造出来的时,库特罗二古定了这个观点, 并表示自己来自于超远的未来。

東到地图中央的时候发生创情,一组机导兵出现在度特罗兰面前,他们似乎被人改写了程序,使命从原本的消灭人类变为了保护人类,并将前去迎击游击队的推进罗门当作了敌人。此时的战斗目的变为消灭所有敌人,敌人数显不多,注册AP他的话可以很容易解决。

来到目的地后发生剧情、库特罗兰发现了3名人役的人类。人类表示,机导兵创造出来的歌族源已经提高了地表、如果不消灭机导兵,那么这个星球就会在不久后死亡。人类利用自然之力召唤出麻彻,本章进人类2配分。

得逞的人类只能逃走了。解特罗兰表,,,,,由于黑崖原已经失衡, 两这样下去星球就会灭亡, 不仅人类, 机导兵也会无法生存。因此, 他们需要回到过去, 将时代发展引导向正确的历史。

观点再次问到现代的艾夏 方。库特罗兰表示, 机导兵们是利用时空机才来到这个时代的。由于逻辑 炸弹的爆发,库特罗兰的程序被修正,所以他才可以 不受上级机导兵的命令自由忠考。在库特罗兰成为同 伴的同时,艾夏决定用自己的双手去改变未来。

وهُ الله وَيُومِن السَّمَ عَلَى وَصَوْرَ عَلَى اللَّهِ وَمَعَدُ كَامِوْرُومِن اللَّهِ وَمِعِينَا الْمِعِيدِ ال

### Cherginally Margin



### **以及**可能够强度

回到萨姆尼鲁尼亚,丹发现这里已经变成了一片 火海,难道这也是火炎蛇在作怪吗? 库特罗兰感知到 了魔物的反应,战斗开始。

本战的地形比较复杂,有的宝物隐藏在障碍后 面。需要注意上解的小地图并被L键转动视角才能够 发现、不要漏掉。注意有的宝物如果不立刻去取得的 话,就会被敌人抢掉。解决掉一开始的敌人后,地图 右边会出现敌增援。解决完全部敌人后,作战团的变 为到达指定地点,位置在地图右侧,之后进入下一个 战斗区域。

### ---

在过热的时候转出现整物增援。注意地图上的那些人提还会继续变 出怪物采、要小心。全部解决敌人后来到地图上方就可以心关。丹认为 是艾斯辛造成了这一片惨相,担心因于安危的他决定马上赶往王城。

Chapter 1 2 - ye k

进入战斗前最好先整备一下。商店中启加了新的 商品、健议强化一下装备。

此时的王城已经是一片残倦惭恳。国王不知去 向、倒迷魔物在此时出现了。一开始地榜上有3组故 人,函面左侧有MP和AP的回复点,右边也有一处MP 回复点,相对来说比较隐蔽。解决掉右下角的敌人 后,右下角会出现一组新的战人,基缘前进的话又会 出现两钩战增援。解决停全部敌人后作战目的变为争 达地图上方。

虽然打倒了修物,但幽王还是不见踪影。此时库 特罗兰听到了脚步声,赶来的人是萨姆尼鲁西亚将军

5 T 7 Se 

・事を鞭(タイッカサー)。 受力対比人井不陌生、氏 为在她小的时候,亲卡挪曾经作为大便访问过来利尼 带、艾夏斯门。《李罗·茶井在吊河来出街萨姆》曾五 亚王之力的事情告诉给了要卡撒。金卡服表示自己也 走在线他,并为艾燮等人打开了主座后面的路道。



个卡爾維测圖王可以 普普安曼和心酸从地下逃 走了。艾米尤为这样弃臣民而不妨的圈子感到非常气 **惯,但丹却认为其中肯定有原因,并开始构怨艾斯辛** 的船计。

"火炎铊不是我们国家的。"一个陌生的声音从 牢房里传出。艾曼等人采到牢房前、望面是一个被囚 禁的少女。听奎卡撒表示,这位少女是都近被醉姆尼 警遇亚军逮捕的艾斯辛王族。艾曼让奎卡撒把少女放 出来、火势开始暴艇到这里了。如果不放他走。她肯 走会被火焰吞窜。

接下来的目的是打开牢房的开关数下少女。她 图上有多处开关,其中只有一处是打开牢门的正确开。也感知到了大多的能源反应。

关,发果被错的话就会出现敌人。正确的开关在地图 **台边的小舸中,调查之后就可以达成胜利条件。** 

打开牢门后,少女说出了与之前用所说的战器 不同的事情。少女表示制造火炎蛇的并不是专加 辛,而是萨姆尼爾西亚。也许是少女的高辞有些过 放并触动到了丹所尊敬的萨姆尼斯西亚国王。丹的 特绍开始变得非常激动。他紧紧地招往少女的股 子,哪怕艾重和艾米尤用怎么劝说他也无动于衷。 **混后,艾奥的一个耳光让他停止了疯狂的举动。少** 女表示要向众人证明严姆尼爾西亚国主的丑恶》 行,准备带艾重去查香证据。不过冉并没有理会。 而是选择了与大部队分直场像。

少女换好衣服。告诉众人自己是艾斯辛的公主玛 利線(マリティ)井加入了队伍。玛莉姆把众人帮到 

### भेगावस्वराज्याः 🗇 🛪 भोजान्यः 🕮



المال الدورة الدورة وسدة الدولة وسدة الكون وسدة الدولة وسدة الدورة وسدة الدورة وسدة الكونة

.

来到她下,众人发现有许多巨大的火焰从地下 升起,库特罗兰表示这是在利用它们升起时所产生 的能源。

战斗方面没有特别需要注意的地方,解决掉初期

敌人后, 地图 上方会出现3 姐敬增援、将 它们打败后又 会再次出现3 铜增援。解决 元所有敌人后 胜利条件变为

达到她图石上角。



## سي راهم وسيد در السيد در وسيد در وسيد

- 开始有4组敌人、将它们全部打倒后80SS就会 出现。本战的80SS和第1章的一样都是フレイムハウ

湖入漆黑湖窟中的艾戛马同伴们失去了联系,此战的目的就是寻找失散的同伴。本战的地缘不小,一开始有4组敌人,不过每组只有一个敌人,加上艾泉的能力本来就很强,要战胜它们是没有什么难度的。让于艾曼也是孤军奇战,因此AP值成了很大的问题。至好地图上有AP回境点可以利用。

在地間看边可以发现留下的時利提,投近她是少生剧情。雪柏漆黑的,并与几个中母了空经的主义 惊惶地推开艾泉独自离开了。地图上出现6组新敌人。

钱 4元年 。 以来 為縣党學 了 和 納恩的八年 您。但大的重層从地下传来,原籍為 " 如相提樹大家 遂走但已经来不及了,他上 製开了一个大洞,又皇明 人坠入洞中。

### Birggrak : Lageri





来到她附左上方与库特罗兰和亚米尤合流就可以进入 下一区域。

## 

東制深处,众人见到了之前交过手的恋师怪物品 之情感エルガムント,而过度恐惧的坞利提也在它的 外服下变成了受效的敌人。

开始而4组杂兵。前进的适会再出现4组。不过 想组还是只有一个敌人。对付起来非常确喻。要注题 的是本要去利归利级交手。要确保他的生存。

BOSS主ルサムント的全体双击难法可以对我方语成100点左右的伤害。它的行动感应依然非常快。并且还会使用麻痹和魅惑等异常攻击手段。用火属性的攻击可以对目造成极大伤害。在它濒死的时候会和之前一样使用全体攻击。大约会伤害我方/0点左右的中。

战斗胜利后。エルガムント再次复活并选走了。 Inak 写恢复了知觉。因莉提表示,自己的父亲曾经在

、 ( ) が、、 、 者 5 程 5 で 、 从此她就非常害怕漆 素的球境。也正是因为对漆黑的恐惧、她才会败绢エ ルガムント并被它控制



on highwar 7,20 ... . L. E.

在地下,艾曼等人发现了早在远古就应该已经灭绝的飞龙。飞龙与艾曼等人振身而过,飞向了深处的 洞窟,似乎没有袭击他们的意义。

本战中有很多全新的敌人出现,解决掉首批敌人 和前进之后,都会有敌增援出现。那种长得懂毒蛙一 样的敌人会偷走我方的东西,非常讨厌。

战胜完所有敌人后,作战自的变为到达指定地点。来到她图上方后发生剧情。此时要和三个传说中的生物接触。这些生物在很久以前都是和森之民们一起生活的,但是随着环境的恶化它们开始不适合与人类生活,所以才离开了森之民。没想到这些原本被认为已经灭绝的生物意会生活在地下。

在綱配深处、众人发现了一位名の加加(ガガ) 的老婆婆。加加将艾曼等人带到鸡内的某处,那里贷 然有5条火炎蛇。加加表示,这个世界是由两股力量相 **得构成的,其中之一是代表着破坏和扩张的**繁能源。 而另外一般力量则是代表着回复和收束的白能源。但 足目前。需能源的过度扩张导致了世界均衡失调,而 火炎蛇就是两股力暴对流桕曲所产生的。加加和传说 中的生物们跳入了火海,以炭烬战士的身分获得了另 - 种生命。加加告诉艾夏,除非使两股能源的势力再 度对等 古利人会鲜就完 自战生下去 火炎性的過 生是这个皇族的意志、专身两人的便品、是在星球做 出推翻之前的世界彻底重来的决定前,使两股力甚重 新恢复平衡。化为观察的加加和传说生物们融合到了 艾米尤的体内,艾米尤尔承子加加和传说生物们的力 摄、增加了很多实用的必杀技,并且以后也可以使用 EX财矛技了。

## المال المساوسية عسن عدود عسو عدود وسي عدود وسيا عدود وسياح المالية

### Nonjicask 1856



加加的话语赋予了。。"人业的变物,从人自负责做的、就是先去追逐火炎蛇"下。 小板场存储设置。

本物式 16 指皮肥上的"在此产至上产"战争。 有种机需要上等产地产。 1 要《自对中央介土》建 以行价。来。

本战需要注意的是,是某的违或者主人机构的战人之后。自己战增援就会在前后方出现将我方包围。 议与执行是,于不不是自己在14元的。1937年30年, 是、并从部队连得太快。将地图上的敌人全部避上。 产了二层境内组新的敌增缓,另外地图两种的装置是 宋述会发光,代表里面还会到敌人出现,不可能是 绝收入全见解人,作员。这是大型人工学上了

库特罗兰表示、机器具之。。、人工学表大州 都是因为帕绿加兰将军的出现。制造机器具体化工业 源、地下工场内一定商产生解决源的地方。1万元 成的。6万元之、2000年,1万元公公子工工 将他的程序进行了初期化,50万元之分了。10万数

### # Pjocalle &





### 人机器了追杀

本章结束后峰特罗兰彪队、另外商店中会追加<u>新</u>的商品。可以前去补充资源。

### Mit gerraufe : : : : : 4



由于用的加入,队伍变成了4组。不过目前每次战斗服务只能上3个小队,因此其中一组需要待机无法参战。本战目的是追击逃跑的萨姆尼鲁西亚国王、解决推升始的敌人和增援后,前往地图右上方就可以进入下一区域。

### Borgaffaull E Je beiten



節姆尼鲁西亚国王 召唤出巨型机,才只来サッテス 采用付受要等人。在ギガンテスLevel Charge的时候,使用水属性攻击可以让它charge down。因此在 与它交战的队伍中一定要有会水属性攻击的人、否则 等它蓄满力后。对我方的打击是致命的。经过一段的 倒后、ギガンテス会进入冷却状态,此时攻击它的话 效果会翻倍,是进攻它的最佳时机。

المال المراج المالية المعالي المعالية المالية والموسية كالموسية كالموسية كالم

## الله المعالي المناسعة عديد وسية عمين عمين عمين عمين المناسعة

眼看過10失級的節頭它勢再並區王也要继續釋放 黑柴源制造机导兵,却产生了新的火炎蛇。这次90火 炎蛇在体型上比以往的大了不少,并且无法封印,已 经化身为究极的星之使者。一火炎龙。火炎龙冲出地 面、将周围的大地全部烧成灰烬。国主见状趁机溜之 大吉。

# 

此战的 1的同样是追 赶 萨姆 、角西 亚国王,战4 方面没有特别 需要注意的地 方。来到她图 右上方的的條 发生剧情, 大



**显敬兵出现将艾曼等人团团包围,同伴们为了不让国** 王逃走,纷纷够下来对付敌兵。让艾戛穰自先去追赶 MILa

### बारमान्यस्था। श्री हालकार्यः



来到プランの森、这里是顧姆を外西亚和艾斯辛 的国境,艾米尤再双磁受到了雕物的存在。

## 2711

**善卡文再次出现在众人面前,他表示刚才的雕物** 其实是自己召唤出来的。他一直都在跟踪得艾夏等人, 目的就是要确认他们究竟能否胜任加加赋予的使命。

在交換付、古之憎悪エルガムント又出现了。一 场恶战在所难免。这次一共要和它发生两次战斗,简 一次战斗的財候使用"音乐意"(オルゴール)会装生 剧情,战斗强制结束。在艾曼和玛莉缇的劝说下,基

马上就要到艾斯辛了。在峡谷中、众人突然发现 了大批机导兵,他们正准备大举进攻艾廉辛,快点阻 破了结界。 止他们吧。

解决掉开始的4组敌人后,众人发现了一个有趣的 现象。如果将现代的机导兵打倒的话,那么与它们相 对的未来的机导兵也会跟着一起消失。帕缪加兰终艾 要等人思考之际, 在众人身边制造了结界将他们图 于 其中。危机关头,艾斯辛女王带着部队出现为众人打

### dinggrad Cinics



## AND THE PERSON NAMED IN

不认只有艾曼一组参加战斗,不过敌人方面也只 有醉的作兽严事士。相。 医耳耳是有两个杂块 建设 先将杂兵打倒后再慢慢对付国王。此战可以说非常問 量,用最强招数连续轰炸的话根本不用等到国王出手 **鮮同以棉定收工。** 

战胜萨姆尼鲁西亚的王后,他以自己死了就及人 知道封印火炎蛇的方法为蜕子让艾泰陷人了迟疑,自 己珍机乘坐电梯递之天天。与简伴们汇合后坐电梯回 到地面,护姆尼鲁西亚已经被彻底难没。艾曼表示当 务之急是要寻找打印火炎蛇的办法,而用还在对机导 兵从未来来至 现代的事情,耿耿于林。玛莉维建改大家 跟自己回艾斯辛、艾斯辛人在战争中收集了很多关于 机导兵相火炎蛇的情报。说不定会有头緒

打倒初期的敌人后会出现大都故增援,继续前进 会出现另外4组新的敌地搜。需要稍加注意的足断拨中 的第13组敌人。它们魏宝物的位置很近。有可能会抢 走事物。全灭敌人后到达四面右上方就可以进入下一 区域。

但得婚王妃的受魂从エルガムント体内飘出。由于失 去了憎恨的支持。エルガムント开始发狂。战斗學練 HIT.

此战可以说是到目前为止最困难的一战。エル ガムント 的攻击非常强劲,而且战斗中还会使用强化 校集提业双十万 如果 1. 专准备工作做得不衡全的话 限可能会被它一击打倒。建议队伍中能够配备白魔道 1. 战斗中类够在亚处定期为间伴回复HP。

于年恶难终于倒下了。吉卡文从同了艾夏等人的 力量、在加加的感召下、他加入了队伍。

### NATIONAL PROPERTY OF THE



The same

此时会出现4组新的敌增援、战斗继续进行。再将 他们解决后,库特罗兰作为敌人登场。他的反击和抵 消技能比较麻烦,并且 一开始就会主动移动过来进发 我方、要于万小心。战胜库特罗兰后,他的程序再度 患宫并重新回到了队伍中。玛莉缇的母后艾斯辛女王 出现、带领众人进入艾斯辛。

### र्वेत्तात्रात्रकर्भ



晚宴过程设计符根有特色、玩家需要像在战场上移动一样与要会上的人们对话。与个别人物对话 可以得到问度通典,不要错过。与库特罗兰、艾米 尤用话一发炎火中名书的中国话一发炎火中名的小人的一个生龙炎建的一个生龙炎建的一个生龙炎建的一个生龙炎建的一个生龙炎。



并让她定期使用火腐性伤害降低的魔法,因为火炎龙会使用专我方火腐性耐性降低的必杀技。如果不采取对策那么它的攻击对我方将非常有杀伤力。另外需要注意的是,进入战斗后火炎龙就会使用死之宣告。9回合内如果没有打倒它就算我方失败,用弱强的必杀技去恶它吧。

**组然战胜了火炎龙,但它又奇迹般地等活了。无奈之下,众人只能在交斯辛女王的带领下前往地下避难。** 

### 

此时的艾斯辛街通已经被全部破坏, 艾斯辛的土 其们也在火焰的焚烧下化成了灰烬战士。就在此时, 火炎龙的爪牙又出现了。

本战的地形决定了只能兵分两路从左右两边前 出。此战而需要走愈的是她图上的有些错子在调查之 后并不会出现宝物、而是会出现宝和怪。宝和怪会使 用混合属性的强力攻击魔法,并目如果不快涨将它们 打倒的话,它们就会消失,因此建议损好在EX榜落满 后再去打它们。打倒宝箱峰后可以得到不堪的宝物, 五物的种类是随机的。本战中有宝箱峰的排子位置具 体如下:地图左下、地图右上、右边最上方。本战中 的普通杂类没有特别需要注意的,打倒全部敌人后来 全面面上方就可以过失。

战斗胜利后,相缘加兰又带着机导兵出现了。并 难争趋吴物享于"制持人混乱。"师师袭吴师平。朱师皇 女王带着吴皇等人来到了港口,准备使用她的王牌。

明月到海林、碧影儿。



## THE ENGINEERS OF STREET

及斯辛女王把众人带到了一艘巨大的部洋舰上, 难以想象交斯辛竟然能够制造由好此巨大雄伟的战舰, 而这也正是女王的王牌。利用它、众人使可以侵入静城 加强西亚。不过目前巡洋舰辆时速无法启动,需要零度 动炉的压力升高之后才能航行。帕攀加兰又追了上来。 并声称自己的历史中并没有这艘战舰的存在。他要在这 里珠杀大家,让历史回到他所谓的正确方向。

本关的目的除了要全灭敌人外,还要注意引让敌人进入两侧的船舶。一开始地陷下方有4相敌人,可以利用AP回复点在一个回合内将它们解决。消灭初期敌人之后,地图上方会出现4组敌增援。利用AP回复点陷阵可以在一回合内对它们造成重包。再将它们解决之后,地图下方会有最后两组敌增援出现,不过此时它们已经无法对我方构成联胁了。消灾全部敌人之后前往船舱卧就可以过关。

所謂西亚。不过目前巡洋舰势时迹无法启动,需要等魔 动炉的压力升高之后才能航行。帕攀加兰又追了上来。 并声称自己的历史中并没有这艘战舰的存在,他要在这 自留下来对付帕攀加兰,尽管这一去是凶多高少

本战大体上和上一战相差不大。不过由于地图上 设有AP回复点。所以打起来要麻烦一些。敌人中的 SCOUT移动力非常高。一定要走是。打倒初期的敌人 之后,地图左上和右上会出现一批增援。将这批增援 消灭后,地图右下角会出现大批敌增援,这是本战中 भैत्यातम् इत्यः, १०३ ।



最需要注意的地方。因为它们的出现位置需要保护的 地点非常接近,如果不事先派队伍在那里守候则后来 不堪设想、建议让两名陶伴站在要保护位置的格子上 这样就更加保险了。再将这批增援击破后,地图上方 的保护点附近和地图在下又会出现新的敌聘接,全灭 之后到达地图中央就可以结束战斗。

TERREST MUTAL

本区域又是一场保卫战、保护他点在地图下方、 可以派一个小队在附近守候。由于本战敌人的增援都 在地图上方,所以基本上没有人侵保护地点的可能。

اللا والمالية والمراج المراج والمراج و

اسع والعبر فيمان فيسم وال والمعار والمعار والمعار والمعار والمعار والمعار والمعار والمار المارة المارة المارة المارة

就可以过关。

火炎龙,在萨姆尼鲁西亚城的炮台不断对巡洋舰展开

复创度要从过担心。解决完全直放人品到达定智文实 猛烈汉王的时候,大众发挥还在领表人本内 用自身 范发生《石海寨屋中子众人。星然之羊郁最后净上了 迎岸舰在飞车萨姆军整西亚城的途中运车委遇 萨西军严重领土 但禁む的人,是重要了 些皮外 作。 TX 先至大人 了保护众人 不知均超错。

本关首先基在制度。 人名姆达典他同样的变 后,嫌决量等之广众人。起一种响气单两亚城进发。 此时的王城已经变成了一座冰冷的机导城,就如鲌缪 用"产党的历史1一样。

> 此战又有宝琦峄出现。位置是左上、右上和中下 的罐子 与外本技的 1的,只是移动到地图最上万。所 以无黑全天敌人就可以过关。



### the gift and it



众人潜入机导城内。城的地下有巨大的《金》与 的。机导工场正在不停10作、阶级这个IA PLIF 外两点人》并装盖中也云山场成高速。篇人与自战人 后来到闽市上方可进入AREA



本战一开始需要和萨姆尼鲁西亚周王战斗。国 · 精膜病,引致食。日本作量 ( ) 动力发光柱 图 肋。同于本国代帝和非常主,不同最大还是严人引引 , 找广大大师 1 互编 1 年产 化特特 中,我也不 战 神经对不非正特征议 老师、一个十

本战中有两处AP回复点,其中上方的回复点附近 "主人我要挨, 于而不密上自己 并在AFF 是一封! 来到地胞左上方麓栅尾曹 西亚国王所在的位置会发生 K The

B主为了保持荣华高"离矿"。活而与帕缪加兰摄机 グロ· セグ、 ・ サランド リ ・ リリカ、 で 例付 呢?本战结束后商店中 、 文学 。 "

### अन्तर्भावस्य विक्



其一千二汉四世,其本子一人一组的,根好对付。据 ししもガンテオ リンコー、ア島和以前一样、安田 排水点料 C f .] 「「

すぬキガンテスト 多いがら 竹川 すうちんご 公共编码模 "下来的"好"之上,是不大正。进去一个 主义人从人图记一在广路 ,大本进马地上

### Mini Translation 18 7



### 在告卡文的带领下,艾斐等人来到了生,"笑心气 兰的王场。不要犹豫了,马上前去吃了点就一道走到一

来到她圈左上的指定地点,二夏正要人被下开关 摆拍摆作兰奇物 蓝籽罗兰高然主页片和兰息打鱼在 地。之后的 深丈士な奇等人随口与内 阵诗号兰为 了你护帕缪加兰。将其机球的核内部分陷层到了自己 的身体生育、也就是说 如果性或不朽零货气。或改 项先消入库特罗兰。

在众人无从下手的肘候,萨姆尼鲁西亚国王和阳 缴加兰市着大量机导兵士帆子、艾夏等人再尽被遵导 走投无路。帕缪加兰稍意地向众人展示他的。型机导 兵部队,如果这些机导兵全驱启动、引克人类,就连 这个星球也会灭亡。萨姆尼鲁西亚国王启动了大型机。成了灰烬。而艾曼则整人"了脚下的万丈军靴。 导兵、此时的能源完全失去了平衡、巨大的火炎龙从

农产生农工 Frit. 1 1 在智春的图 報 表生到1 - 子子里田 探询兰的 動 相子、在領域 加量的目的



达堡之" 医王被作无情 地扑进了声歌。凡于唐丰的 死。是申報事制的自也核為了了主當。

之一要做的是与所有一种对话。面对眼前巨大的 人奏を、せむ等人并身有器。主告恐惧、他们向星球性 4. 定会为这个世界4年更量。 宋肥、用你的火 发烧早我们更,就算我们要成了M 奶。 我们也会作为M 妈战士成为秦的力量。""大人无馈士炉热的人焰"引然 众人合力抵挡。但终究无法""定抗量"。同伴广纷纷被烧

### MILITARY LA



此战只有艾夏一人参战,基本上等于看剧场的一章。地图上一共有5组敌人,不过鉴于本战的战斗自的是采到指定地点,因此完全可以不用理会,只需一直向前冲就可以了。

采到地毯上方发生剧情。在失去简伴的艾薯绝望之际,来利尼亚腕轮发出了光芒。有个声音增引着艾麦不要放弃,要勇住真前。星球目前仍没有彻底放弃这个世界,而是把希望寄托给了艾曼。在漆黑洞窟的深处,竟是一方处散发着膨胀光芒的乐土,那里充满着白能凝的治愈之力。在那里,艾薯见到了原本已经决生的艾斯宁女王。女王表示,自己在与敌人的战斗中失去了知觉,当她再度解来时自体已经变成了及

烧。曾经的同伴们相继出现在艾曼的身边,当然,此时的他们已经都没有了肉体,但即使化成了灰烬,他们也没有悲伤。

又米尤体内的加加已经预知到了一切。火炎蛇和火炎龙、原本都是黑球为了自我恢复而创造出来的,目的就是为了防止世界为了快速发展而燃狂利用黑能源导致能源失衡。火炎蛇们之所以要烧毁一切,就是为了抑制黑能源的发生。它们能将自己体内的由能源。 然后让有战斗意识的人们化身为灰烬战士获得重生。 灰烬战士拥有着星球蝎矛的力量,他们的使命就是使世界的能源重新保持平衡。 人类蛇和火炎龙并不代表破坏,而是象征着愈合和两生。 如今世界上的能源已经崩溃,星球也即将走向灭亡。 对于星球果说,艾曼等人是它最后的希望。

### 



### अत्र तुत्रकां १६ - व्यक्ति



### 

本華是整个游戏的最终意、一块要进行两场BOSS 战、没有杂兵。首先要面对的是帕绿加兰、与他的战斗 要注意的地方不多,只要都意他的弱点属性会经常变化 即可轻松战胜他。获胜之后,帕缪加兰变身为巨大的机 导掌帝帕缪加拉巴尔特(バミュザラバルト)。

伯缪加拉巴尔特因围有强烈的黑影源护体,艾惠等人的攻击对他完全无效。关键时刻,库特罗兰让众人把它身体里的帕缪加兰中枢破坏掉,为众人赢得了与帕缪加拉巴尔特统勒的筹码,而库特罗兰自己的生命也走到了尽头。虽然帕缪加拉巴尔特没有源到致命打击,但他周围的黑影源防护翼已经消失,这样就可以和他正面交锋了。

不愧是游戏的最终80SS,帕绿加拉巴尔特的实力是之前任何一个80SS所无法比拟的。一开始不用急帮给我方同伴加各种辅助效果,因为一旦进入战斗帕缪加拉巴尔特就会立即使用特技"ブラックミスト"使我方同伴身上的所有辅助效果无效化。帕缪加拉巴尔特拥有很多恐怖的攻击手段,"アッシュブレイク"特角即死效果,如果RP不好有同伴中了即死效果会很麻烦。"ブラックスナッチ"会吸收我方同伴的HP和MP,因此回复MP的道具一定要带足。"マジェスティックスタンド"会回复1000点HP和500点MP,因

### भागवाकश्चा 🎥 .



本章的两场战斗无论在地图构成还是作战目的都基本相同。地图很简单,就是一个大的圆形,只要在5回合内到达地挖上污就可以过关。虽然敌人数显不少。不过从本承开始我方得多可以同时上场4个小队,因此要对何它们不存在难度可含。两个区域中的宝物数量不少。在拿取宝物的简明不要忘记回含数的版制,争取在全部回收金物的情况下达成胜利条件吧。

此和他打特久战是必然的。"ワイブアオト"是一拍 城力巨大的单体必杀技、所幸的是命中率不算高。他 的EX助杀技城力更是惊人,对于EP不足380的简件来 战基本可以一击必杀。另外需要注意的是,他还有令 我方同伴陷入各种异常状态的技能,如果不幸陷入了 异常状态,要宜刻用魔法或万族的进行回想。此外, 我方同伴之间的距离不能对近,否则无法互相使用的 县的适会非常麻烦。如果有条件的话,可以派一名修 物魔法师不断对80SS使用降低能力的魔法,这样打起 来就相对会喝单一些。另外需要注意的是,本场战斗 中我方是可以逃走的,因此可以采用各小组车轮战的 方法将80SS是死。

经过了港长的战斗,机导皇帝终于倒下了,他休 內據放出的點能源与天空中火炎龙们的白柴源相互抵 消,世界终于回复了安宁。因为历史的改变,机导城 也即将游失。莫查台选出了机导城,但同伴们却变 为了灰烬飞烟灭。巨大的火炎龙出现在加快的受势 血前,问她想要实现什么愿望。莫身的愿望是什么, 想必大家心里都有数吧。最后就是大团圆结局了,包 括布鲁尼克在内的同伴们又重新圆钩了艾夔的身边, 功改变了自己的命运,他们接下来的硬命,就是用自 己的双手去创造崭新的未来。

المال الدرو المارية المراج المراجة الم



acon month anonth aco. CORDOQUESADOQUE, COROSO anagona, anadamentogae. 公众区区会下这些区名公公公仓。 公公区区会下区域区名公公公仓。 公公区区会下区域区 COOPE, CARROLANDAR - CAMBO We, electer professions, as ADA GEO ADOGENAGA OR Q. DOSDEDEROLDORGO, OCOA A GO ELALOGO AGO.

- → A ← SBJO () 1 ← A x n A A

东,为惟克第一张生活在一边知的家 当安,赠上了他们都根据。

在里贝尔各化两人遇到了众多专 妙似罗外。通剑丁本种各部的人。当 **这些事件从左串架创信时,一个足以** 动控整个里贝尔亚国和阿米沙比丁水 面。坚斯特尔一约人在在人业帮助 作。灾被重重困难,兼疼威功阻止了 透临阴谋敌变。而坚斯特众和的家业 也这成了目标。我为了后游去去。

但就在那天衣皇。一直支持着艾 斯特尔伯的岩县,一起度注了选么多 有复有词的医子的绝,道典了自己和 真实身分,自己真会的过去……

"从相遇出那一到起……就己怪 基础上了作"

"耳克丁,艾斯特尔……"

少年就选择从少分弃迫消扰器 再、整络少克和,只有少年曾经费用 的一包口琴。

高丁钱等磨开自己和少年,也为 了都开隐藏在拖背后知谜园,少春决 查据除她的旅程。

文 qyqgpower 编 琉璃 姜鶲 咕噜

20個族为金埔門 推探項目 **泛放大地**關 (4)对显示家人资料 医合方向畸形 紀 世使月 TART i

- 推加战斗衛者。 "今東東有爾音樂—華東東角領 **/# 医神经派了战斗等者**。

魔兽手帐和地名收集系统,与PSP版前作的追加 要潛一样。



增加难度选择。游戏开始时可选EASY, NORMAL、 HARD 和 NIGHTMARE,最后的噩梦难度不推荐初次游 戏时选择。



记忆棒中存有前作击破最终BOSS的记录时,开始新游戏后会询问是否读取前作记录、读取后发生以下变化。

### 

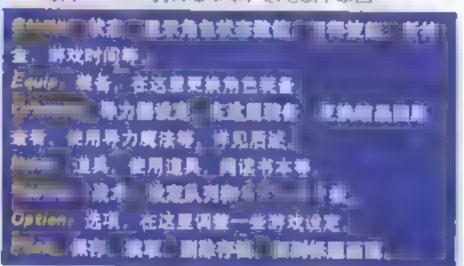
初期道具将会根据前作中获得的 BP 进行奖励、前作获得最高的 3688P 时、奖励道具是グローブギア、アセラスの药、土坛场マベット和结晶回路"幸运"。

### <del>3</del> - 本作任务中共保持世界社会通过

城镇、路上的NPC的部分对话发生变化、会出现与 前作相关的对话。



按下START 打开主草单,包括以下项目



交协特尔已经成为了正雅于土、当然需要去元成游击土协会分配的任务。游戏正式开始后就会得到"游土土手帐",里面记载了游戏的大量重要参考快服和游击土任务的状态,当游戏遇创什么问题的首先常要参考的就是这本手帐。在游击土协会的揭示极上可以接到各种不同的任务。在时间限制内完成是"以在协会得到报酬和BP。由于做主线任务间间会到之推进,所以如果要与美达成游戏。应优先完成支统任务。由于现实游击土点数,达到一定程度的游击土等极就会上升,可在协会得到各种奖励遵复。注册任务中的不同选择一完成方法会影响完成后获得的BP。更有一些不在揭示板上出现的隐藏支统任务,详见支线任务攻略。

## A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

也就是怪物图鉴。根据不同的地名来列出魔兽的相关资料。魔兽的详细情报会根据遇到过、打倒过、装备有情报功能的结晶回路打倒过这二种情况而有所区别,只有俄后那种情况才能得到完整的魔兽情报。



本作的料理系统基本和前作一样,除了给每个料理都配上了图采刺激各位的食欲外,还在大皿料理(制作

后当场食用,全体效果)和携带食料(制作后成为道具、可在任意时候食用)两种的基础上追加了攻击食料,可在战斗中扔向敌人造成伤害和特殊效果、直接加成在STR上的特性使取击食料非常强力,对难缠的敌人使用可以事举功倍。回复型料理习得方法与前作相同,通过在各地的酒场、餐馆点菜、购买并食用新得到的料理道具就能习得,而攻击食料只有从宝箱和某个角色那里才可以得到、第一次得到的时候自动习得。所有料理习得后都可以通过在料理手帐中消费食材来制作。



_	
而有特殊人手方法	
	· 第一章并头在定期船中与10个下对话。 《扶柳
S.F.B.	第一章在閩塔用代币換得。
-	第二章タフィス市到トラット早原第2  一张地面的家籍国
伊利平	: 第三章主グランセル北衛区北西的民
	「収与シッチュ対话素得」 ・連貫章支統任务 "物り场等功" 报酬:
	<b>「現大章をヴァレリア順時与クリノ地</b> 」
	人対域所得与ボース市的センル事件 が保存機
	沙奇士等線达到C时的报酬。

本作新贈了的鱼系统。制到的鱼竿和诱饵之后就可以在整个リベール王国名处的约龟点(水面出现双纹的地方)垂钓,钓上鱼的同时可获得七七人、源贝等。钓鱼的爆作粮销单。在出现料在感叹。的瞬间(注意脏路效、等感叹号完全出现就晚了)按(就可以钓上来。不同的军有不同效果、排使用的诱饵也不一样、当然钓上来的鱼也不同。"钓鱼上被"会用证,最"钓鱼也不同的

## The party of the party of

本作中战斗局样、子自接為型、战、ラ、安乐政策 要的钱除了任务获得之外就要用战斗中得到的セピス架 换取。在商活曲面缆换金钱、注意不同地方对不同赋料 的セピス的汇率是有所变化的、セピス还与升级结局概 和制作结晶回路有关。不要全换取了钱。本作第八部在 王都グランセル的两種区型侧民家で可用用钱购以セピス,对于最后需要消耗大量セピス制作的各种高级结晶



结晶回路显指使用世籍石碎片セヒス制作的回路。 和魔魯战斗后得到各属性的セピス可在导力器公房合成 各种结晶回路。游戏中也存在需要特殊拿法,不能通过 合成得到的结晶回路。

导力器由结晶槽和连接线路组成、白色结晶槽可以放入压额属性的结晶回路。而其他颜色就只能由放入对应属性的结晶回路。本作代替开封系统的是结晶槽等级,强化后可以放入LV2和3的结晶回路,同时EP上限也会增加。把结晶回路装备到结晶层中能就设在角色能力。增加时加能力。连接线路则是决定角色能使用心种转度的导力魔法的关键,从中心结晶槽出发的一条线路缝长、橡设定在一起的结晶回路越多,就能组合成颜高级的导力魔法有地。水、火、风、时、空、兔七种蝇性。战斗中使用敌人弱点属性的导力魔法能让战斗更为轻松。

### 设定特定导力度法的方法

从游击士手帐中的魔法表调查特定魔法需要的属性值。

### 2 从他自己的变产宣传对亚属性性特殊品简明。

将必要的结器回路放到到同一条连接线路之中。 此时就能使用相应的魔法了。



### A PARTY SEE

在大地图上与敌人相遇也会进入战斗。正面些黑根据各角色的 500 速度 来决定行动制象,从敌人群与进入战斗是我方先制,被敌人种争尚后处反之。如乎上的敌人争 定距器之内才模理攀到,装备"天眼"之类的结晶回路不仅可以增加现野、还会在小地图上增加显力敌人位置的红点 非常实用。

本游戏的敌人往往带有各种特性,先到能根据够点、特性来进行攻击则能争举功倍,所以装备"天眼"等带有情报功能的结晶回路并多用口键查看敌人资料键非常重要的一环。

### PACK STREET

有时根据剧情会有NPC角色来参加战斗。 NPC角色抗家无法控制,轮到行动时会自动行动, 如果NPC角色死亡的话就会立即GameOver。战 斗中要注意保护和回复,战斗结束后NPC角色HP 自动全回复。

### AT 战斗系统气

本作采用的 AT 战斗系统根据角色采取的行动和 SPO 值采决定行动顺序、左边有 AT 条指示角色和敌人 的行动顺序、头像的右边会有奖励图标出现。在此时行 动就会产生相同的奖励效果



今版セヒス的交励能技、特殊、根据可求。上韓科色数 量、所以使用hit 多的技能可大量证得。也要主意放入如 果在文子状を攻击我方。手切力的セヒス就会減り。

### A ALL DE LANGE OF THE PARTY OF

海海·維行追悼取過。如果和定義自律應其大主角色的 審助力を制理。並只进行事項

**多种。非常的树定位里特特,但被快速走到了一次行动** 

**可用来回避收人的企业方 國本**鄉

使用导力度治 "能學成沒看進華貝林或者弄賴 達点 "北東政治得要絕过'羅珠'(休晴) 台灣原才常次東 第45 AT 原本中看到实际之类的的时机

政制》每个角色都有各自不同。"性師明確 不仅有文色性的。我有精助和與复性的。 更到各名就会便便表 集。而它是300年上的可使用 正式在自由中心。在它200时使用将发挥是 的成才。但是不是故事。他是

推得「使用自复定其种产品资料

5プレイク器在战术 東軍事何先記走 一在 )以 1 时 小、随时发起,不受行,可顺序的限制,除了与取AT 奖励外更有紊急接待的作用,非购买用。发展与プレイ 7 亿产去见操作,说明里提予的快走方式,也可以由在石 方向建选择角色按 來程 动。

### をはない。 ・ナニインクラフヤー(地域は美))。

本作新增的一种可?一4人一起发动的战技,越在后面发动的角色装得到越多的朴正效果 消耗越名的CP 因此在最后选择攻击力投强的角色装造成更大的伤害。发动的敌人必须在参加的所有尸体的射线内 AT 奖励尸计算机器发动者同合即合的效果,例如初始发动者同合是 Oritical 奖都一般公连锁战技中全量造成

II LELE		#			
少事C		30	1	10 d	
<b>康吉沙</b>	M.A.	418	<b>建设设计</b>	100	
<b>東書養職</b>	天卫是	-1	1 10		

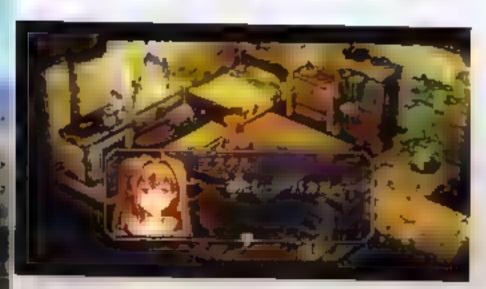
# 详细流程攻略

# TO BOBBE TO SE

艾斯特尔 エステル Mグランセル版中舒服的体 上醒来,发现自己在约书证 3,17,和父亲的房间 里。看到丰中的白鹭,同单起第一天晚上约节至的新 言所行, 她却出了房间, 房间外,想到了脚坑礼德。 5 世 下1、她告诉艾斯特尔 她的正确、也就是艾斯 特尔的文泉刚才去了了和庭院。去最而愈,艾斯特尔 週犯了姚的父亲 「本西島町、カンウス」。他在艾斯 特尔开口削就原明了发生的事。约其亚巴经走了。艾 斯特尔对于约书亚身份的疑问也得到了司答 为"乌皮"。分蛇"的组织"以下简明性对"海从"盟王" 的预司 在船中操纵世界、约书里曾经是这个办法的"轰" 员。而此次政变毫无疑问。此处为"有关"的"转"即也认为 在受到船下、没有广学的特况下海游书主协会的各种 情报泄露给他们 成了事实上的明点。东西乌斯克兰年 前的那天就知道的若亚兰的 天会离开他们 艾斯特 尔却一直被蒙在战争。 均则 世 离开了避院。 明确之事 的艾斯特尔竟然严生了约耳弗是先走。并一家子的参 怪意头,摔上了点明船。

王当曼斯特介在是開配的以及。為"的即候 名樂書戶"有起來名戶好等的時代為行主向東陸王。 他自称是七緒教会的一名是一神文 名。別、文 格拉 館園 ケヒン ケラハム "八文來是到了曼斯特尔的 舞样,提改护送她回来。 格易所可以接 健量子 地名 特納在戶口。 迷失方向时间以表明。 进入市内自从的 施的五月 《往通戶直布主ブライト水戶在一家中自 然足至无 人、受斯特尔也以满了城解的现实。 朗拉 和德 卡萨·斯接到了"贝文在下联"的的最早找到的 中。受斯特尔决定阻止"乌鹿",与蛇"的的最早找到约 特重,卡西乌斯表示了独同并被励。体验者"娘の意思" 品數动人心的旋律,壮大的冒雪的。在了序题。

2个目向、AX交集時年在レモン自治的時谷他帶的ルロークル、J练场磨炼自己的技艺已经过了3个星期。 満展 她就已在与阿季拉斯、アネラス)练习武技。 吃完早餐后读习就要开始了、上楼同自己的房间拿好装 路、下楼与库器茨(クルツ) 税购季拉斯会合。





### - 境場に向かての准备

度費素及作為人類型或术員力器和。此初始直員 事事に表的契助地在此的获得。与フィリス对話获得 無理手解。与更料理和制制。与ロベルト対話、統得 事業手輕力器的知识。年齡了在他以里合成性品一條件 及實質力器、至→需要及實一个可製職法。出点是人西 重要案对話、开始等个部件。地質者。

### 综合果代例旅



一个开关,左右分别对应两边的桥。右桥那例的场景是一些宝箱,左桥是正路,推荐先走右边将宝箱回收,走意金色的豪华宝箱打开树会遇敌。此迷宫除了刚才的开关之外,其他有左右选择的开关无论选哪边都是连接同一座桥。从左桥一路打开开关走到最深处,库鲁茨作为"敌方特务"将在两人的面前,BOSS战开始。库鲁茨会使用提升物理防御的方术,推荐魔法攻击为主。打败库鲁茨后自动回到宿舍,准备好好休息迎接第一天的训练。在回自己的房间睡觉之前,建议先做好准备,购买道具,强化结晶槽,合成结晶回路。调查自己房间的成休息。

### ・実表中の単音事件

半夜初忽然白奇性的声音。选择"すくに起きる"日中 加成。原来有人前来袭击、矫基地。下楼发现库鲁茨受 了伤,得知可能是名为"猫兵团"的佣兵集团前来袭击。 除了游击士协会与佣兵的对立之外,更负可能是结社在 脑中操纵。话音则器从窗外冲进来一名舞兵,战斗开始。 敌人攻击力较高。チャージ帯首气绝效果。注意回复即 可。这场战斗输了虽然也能继续剧情,但胜利有8户加成。 **创外又进来一名女猎兵。使用催眠烟雾弹让两人睡了过** 去。韶采尼艾斯特年发现自己和阿季拉斯在サントクロ ワの森中 - 闯上的装备也能被取走了。选择"轰击して b. た猫兵団" BP加成。两人決定先回宿舎食畜情况。渦 香帐廉获得一些邀集、帐篷可作为回复点使用。在森林 中一边寻找装桶一边前进,装着天眼结晶回路可以有效 间游敌人。到有一块微板的地方就是出口,出去就是 BOSS战,此处会出现选项,建议先回收所有的装备再开 战。BOSS就是那名女猫兵,以远距离攻击为主,我方脉 略时必定会使用威力较小的中断攻击,这点可以事来利 用,一名咏唱并让她打断,一名集中攻击。胜利司女提 兵禹次使用辨眠期實弹逃走,并留下了年齡英已经被紀 件的信息。

### - 現代中の教会事件=

回到宿舍、映入酿留的是血迹中库鲁茨折断主起。 调香回迹、折断的枪、被破坏的通信机、被撕掉的壁的 揭示版、破碎的磁户、厨房的桶。通过以上的线索推理。 选择"新たな据点に移动した"BP加成。 對兵团並该是 移动到了專人质写外界对特比较有利的地方。此的昨晚 得以逃脱的ロベルト回到了宿舍、从他口中得知ケリム ゼル小要奪是可能作为据点的地方。注意去二催那个原 果領住的房间回収 "賭博师 ジャック1巻", 集齐可在最 后換取最强武器。前往グリムゼル小要塞、从门口的足 迹艾斯特尔推断出人数并不多。救出是完全可能的。内 部结构并不复杂,解除门锁即可前进。二卷有一个全黑 的房間, 往右上方前进获得"赔视」 グル", 让任意一 人装备后可看到周围情况。但遇敌时末装备看处于深暗 状态。如果没有人装备的活遇敌时就是漆黑一片。只能 **透跑。左下是一个宝箱。右下是出口。去四层的路上可** 以事到"认证ユニット", 走到头在机械前使用(△+R) 即可解开门。回答装置门后就是BOSS战,做好准备。战 前选择 "联络をする必要がない" BP 加成。BOSS 的普 通攻击伤害 500 左右,攻击加成后 700 左右,带有很强 的击飞效果、近身攻击可能比较困难。但建议不要腾太 远、防止他够唱即死魔法。当他HP低下时会进行回复。 建议将CP 基為。HP低下后连续取面并用S クラフトー 口气主破。打败他后门后竟然传出了2人的笑声、原来 另外两名岩兵是卡尔娜 (カルナ) 和古墳茨 (グラッツ) 灰集训的最终训练,体验真正的危机状态并成功突破。 艾斯特尔和阿奈拉斯的综合强化训练圆满结束,准备第 「天返回リベール王国。

在リベール的某处、被派到帝都袭击游击生协会、以他是主两马帅行动的意化所。秦朝帝尔拉 カンハネルラン 陶瓷园、在与被称为"勤帝"的男子的交谈中、提到了"他"至今仍旧行踪不明。而魏师曼(ワイスマン)教授的(福音计划) 也将正式启动,并一个不同的信息。将到果

另一方面、エレポニテ名調的点場: - 名無发的。 少年在華碑前录場。约书亚与军贼卡普亚一家一起。名 自体者自己的目的、结伴前往リベール王国。



# 第一中 退砂等局部

凯文和仇恥亚(ユリア、大尉在封印区重聚底层进行调查、这些古代セムリア文明产物留下的各种线索上 凯文育所感悟、推測这些装置的作用可能是通往女母至 宝之路的"门",打开门的是被称为"福音"的黑色钥匙 (导力器)、这条路的尽头可能就会有解く环的线索。

一方面,艾斯特尔和阿奈拉斯回到3グランセル, 在游击上协会向埃尔南(エルナン)報告帽况 BP2+\*\*4 2000 (ラ)。谢拉轧德和阿特特(アガット 地區到切 会,他们正在全国各地调查结社的情况,分配给艾斯特 尔两人的任务就是协助他们的调查。这里要选择哪項轧 德或阿甘特作为固定同伴 不能顾高程,只是购部分别, 情和对话,选择自己喜欢的角色吧。

### ルールーテン支部の真質の

又里选择谢拉克德作为同伴,阿甘特和阿奈拉斯决定去求。太安部帮忙。送别两人后,去西侧大厅购买飞行船票,遇见エレポニア帝国和カルバード共和国的两位大使正在争论,陪同的攀拉(ミュラー)立双方冷静了下来。从他自中得知奥利皮埃(オリピエ)还在リベール王国。实好卖出门到學子处办乘船手续,前往海港都市水产。去了楼与ロイド对话可获得钓鱼手帐和钓平ブログレロッド,四处转燃一会儿后船内播报会通知到达ルーアン。ルーアン的协会负责人约翰(ジャン)拜托

子が出土が大でいる D.M = ST

两人调查 "亡灵": 有报告称在ルーナン各地, 晚上都有人目面到了可疑的白彩, 考虑到可能与结社有关联, 两人接受了任务, 需要到三个地方去打听情报。

本のは、 来たれ食材ハンター (維養の等)の写真接影

### 由に影の信告

在賭场可用100枚代币換取 (賭博師ジャック?巻)。 別错过了。去南山区正南方的仓库与レイヴン组织的成 **見打听情报、路上会遇到ロイド教你钓鱼。レイヴン的戊 员提出要打听情报可以,但得先过过招再说,也作为上次** 11. 术大会的复仇战。三人并不强,但会回复战斗不能状 态、尽量用范围攻击将他们同时消灭。本场战斗的AT多 励很多,注意阅整AT顺序。打败后得知他们中有一名叫 ベルフ的成員有工行法をあ、他吓得躲在家里不敢出来。 去东侧市长家南面的民家、上楼昕ベルフ描述機関的構 兄(往东北方向飞走)。 通过北街区北方的メーヴェ湖道 来到マーンで錯ん院、原来被烧点焦失空にが完全重求 了。从李畬師(テレサ)院长那里得知是波利(ボーリィ) 哲学(3円等)、在20% 目的。また心正在マノリア相上学。 服着天色に焼、臭地特で「エカ、人は竜他们。来到セノ ) 图例的南边 传来。随学校庄老士就是"乳文,回到那儿 既、 着身影而 上及和野鱼 共产 多了事情 往午 七季。 回到ルーアン去南市区、经辺アイナ街道南下来到エア レッテンの关所, 与ハーン队长対話. 上根与隧過前的 ニクス対話秋取白影情服(往北飞走)。下根處见剛到リ ベール的诊(レン)一家人。集合三处構报后回到游击士 协会、则进门就省到来,这里采访市长竞选的条尔(ナイア ル〉和多岁西(ドロシー)。原来又有自玉桶根出现,而 1 老为平式的到了广景的所言。此初看人權強进來說等。 长党选的两派人员在大桥上争执了起来,记者们当然乌 上冲了出去,艾斯特尔一行也前往协助仲裁。诏蕃(7 マン) 派的指责疫が托斯 (ポルトス) 派, 认为脚灵事件 足他们指出来的鬼。正当双方的情绪不断激化时,一名金 发青年坐船从桥下出现,奥利皮埃又以这种出人瘾料的 方式登场并化解了双方的矛盾。 图 芦苇土协会 经过分 析目击権限、选择"白い影の去」な方角"9户3、发现 飞行方向指向的竟然是ジェニス王立学或、决定要去当 地去消查。由于奈尔志要做电长亨选的最前,就拜托名罗 西"受斯特尔一行。阿帕住。



### 古い歩の領土の

从北街区通过メーヴェ海道ーヴェスタ林遵来到ジェニス王立学园。迎接众人的是库洛泽(クローゼ)ー行,获得コリンズ学园长的许可后、大家决定分头在学园内展开调查。艾斯特尔和库洛泽员员遇查学生间的传闻,必须要打听的四个人是:女子看着一楼的フラッセ

### 古む影の領告の

吴师特,魏宋之后。行人来到日校出,发现了。 夹 着一张奇怪的卡片。 给出的第一条暗示是"虚为なる 炎"。进入后调查惟一一个没有点着的烛台,符到暗示 "南专向〈生徒"。谢 查一卷北方第一个教室最里面向岗 的桌子,得到暄示 "落ちたる首",调查二楼南面辉晥中 断裂的花台。得到的钥匙在一楼南面锁住的门处使用, 进入地下迷宫。回题装置之后就是BOSS战。BOSS虽 然攻击力较高但速度并不快,咏唱大范围魔法时建议用 投能打断,以火和土腐性魔法主攻即可。迷宫本身没有 机关、克路尽头都是'宝稻、全部回收之后再去下一层吧。 第二层进房间后注题有同样的BOSS战。最后到达回复 广有一种物理双击为主的角色装备防止暗罩的饰品后进 人房间。日影的正体、果然不是什么幽灵、而是"粤度与 う蛇"组织的执行者 NO X,怪器绅士希葡布朗(ブル ブラン), 他在这里使用新型福育导力器进行了远距离投 **\$ 咸脸,而他个人的目的是为了夺取库洛泽——也就是** 库洛姆亚公主。大家 当然不会让他轻易得逞,他见状打 汗门、放出逃避的守护者ストームブリンガー指在了众 人面前。4个杂兵先不要急着击破,防止提升敌人全体 的能力,而自述会被重新召唤出来,首先全力攻击 BOSS。BOSS的主要收击范围较大自带聚略效果,但攻 **あ力并不高,注意回想即可、强力全体攻击的脉陷阴间** 极长,我方可以将它轻松打断,走破BOSS后剩下的杂 兵用全体攻击一网打尽即可。战斗后市最市即展示了他 风止的实力,完全不依靠任何古代遗物就用影缝将众人 行动封住。正当危机之时。廖利皮埃与他一

· 用人 \*\*1 将多到政协。 结社的实验已经完成, 布鲁布朗也就很知趣地 从众人面前离去。

带关于"美"的辩论将气氛提和了一些。

多罗西等不住自己走了进来, 无赖

回到协会报告经科员获 细报酬(BP5+3 5000 3 5)。由于担心结社在各 地开始活动,大家决定 前往人手较缺的ップィ 太交驱。要利皮埃当然 会跟着一起去,库洛泽 也递交了休学申请,想助 交斯特尔一臂之力。





布書布朗将福音导力器交给了银发男子,汇报实验 情况后两人发现有人在编版、多ラレイヴィ的二人醉酒 回来, 两人也不想暴露身分, 迅速消失在了黑暗中, 衡 听的人原来是凯文神父。

除了此任务外,还有两个隐藏任劳需要在出版前做 掉,详见支线任务攻略。

接受了大家的达别后,艾斯特尔一打人坐上了飞往 ツァイス的セシリア号。上船に「幽利及埃河活効火災 得(賭)のインクリ巻), 与其也两人对きには一会に 就到了ツァイス。没想到一下船就发生了地震。到游乐 主协会、雾香、冬月 か) 立即大众人分配子任务 勘查 议奇怪"地震"的負相。几天前ヴォルフ砦も生相に地 農时、附近的ツァイス市却没有任何書祭。



トラート平原北方有一座と誰の塔、「長橋和分交 任务均无关联。可以在适当的候此去广战里食的主箱。 推測例大事シャイニングホム 中部的快速専行等級。

### - 『地景』の博士(

先去西南側的ラッセル公居入炭管 ティ タ 和 拉銀尔(ラッセル)博士、拉摩尔博士对福音号力器的 研究也有了一定的进展。听到大家要去グォルフ普遍意 时,他想到了一个膨派上用场的装置,准备在大家调查 的这段时间内做好。在去グォルフ智之前、先去中央工 房 B1 ーカルデア隧道、写门口附近的ルーディ对话得 知商一身眾色裝束的人曾经在这里出现。这(此对话关系 到BP奖励)。通过城镇南方沿トラット平原道向东面移 动来到ヴィルフ艦。与这里的队长和士兵们对是可获知 地震前几天有夸隆的黑人曾经出诉过 也是 乌黑色装 東。最后向へイス队长交代-下相关情况。众人即走出 ヴォルフ特的 ヘイス版は絶出来四往了大家 セント ハイム门和边也发生了局部地震。

### ――『地景』の調査学

米到セントハイム() 与 旁面舌 海主的タルバ 力上副长对话。得知比起之前的类震。这次强度更大,时 間更长 (选择 "その两方" BP加成)。到最顶层找到ナ エスリー 湖戸奇怪人物的事、回到一楼去食堂与タミイ 对话,得知那名奇怪的黑衣男子竟然从城墙上消失了。

### 7地東かの調査事

回到协会报告情况。拉塞尔博士和提塔已经做好了 七曜脉测定器,让众人到三处去进行设置以探测与地震 密切相关的七曜縣。提塔加入队伍、需要还泽剩下的同 伴,以后随时可以到二楼去交换同伴。

## 1 . . . . . . .

### 平用時の子観賞書≪

要要輩的地中一共一处:カルデア経過深处回复点 附近、レイストン要塞、トラット平原最东側的石柱心 (主意会发生战斗。完成心 医协会报告问获得 BP2·6, 2000 ( 5 85 地層)。

### 

「同物中央工匠五楼的、観覧章、レイストン農園发生 了世震。世震是中指曲后的世界脉集特别。 点处造成的。 吃合う心更正器传来的数据,观心子需点地景"エルモ 温泉"(正确选择BP加成)。大家决定立即前往见地调 壺。通过トラット平原道第下来到エルモ村、这里已经 发生异变、温泉的水沸腾了。拿到钥匙后前往村子北万 温泉的源头,洞穴内有定时喷出蒸汽的地方。碰到会成 少HP,智准时机走过去。第三个场景覆南面有一处没有 網絡的溫度。可在里面恢复 HP 和 CP。BOSS 截前回复 一下吧。最一下可在北下出了。据儒在非數學的報告 **是那名無衣男子: 执行者NO Ⅷ澄せ狼 瓦尔塔(ヴァ** 中夕。他母母端商行力與按控任所物品料化装置是或 子之。连半距離 并到处留于口下情报 诱复斯特尔 行调奇。BOSS 截开始、 設入是ナビスワーム×5和パ ラサイトプリマ× 3、前春風厲性弱点、攻击力虽然不 事。但由于**数**里很多。且会全体攻击,能议站在一起以 风腾性礁去主攻,也方便回复。看到我方如此轻松就将 雇舍打败。瓦尔塔顿时被激怒了,一击就将众人打得动 単す時、不断 局地印度日記を大追補多業の牙――也 就是约书亚。艾斯特尔不甘心就此罢休,艰难地站起来 尚在瓦尔塔的面前。正当瓦尔塔要了结莫斯特尔时,但 (ジン)及时赶至化解了危机。从主谈中可以害出瓦尔塔 和任何,平是自构设。和集合也是新人。及尔特等。并等 拉住军已经完成、就没有约3维不休、周井子同僚。同他 游台主协会 获得被酬 Bra 2 5000; 2。国年塔、 但和雾香鱼来是"泰国流"的同心护子。 瓦尔塔、年前 展开通场后被结社看中,成为了执行者。

览贯单件就此告一个段落。完成新型导力5 擎开发 的中央工房和拉塞尔博士将继续对福音导力器进行解析 研究、艾斯特尔一行则接受军部的协助邀请、准备前往 下へ目的競手都グランセル。



# 

アルセイユ号楽到レイストン要塞进行号撃接続, 优剛亚大尉和卡西马斯的精彩対決号平阵阵竭率。此初 要塞外不近处里夏尔的印制已卡诺奈 カノ キ) 在进 自秘密侦查。

揭下板增加支线任务 宿泊客の搜索,在出发前完成吧。前往飞行船巷口办理乘柴手续,前往于都ケチンセル。船上与众人对击 从仁文里得知及尔路多人或求 樂院面 将自己的师傅全死尼非遇是直场,布需查正是师傅的女儿。到达目的师 朱声落走主协会,埃尔勒 エルナン 准录车外的搬送是关于在エルへ满定举办的 国不战条约尚印式,关系型机整圆此需要军整的员员人来现场说明。正在此时, 獨寫方面采取将沒有 全类失的儿童在他们那里,但战不到楚的帮护人。大家决定在军部的人来之前先完成这个任务。



### エルベ宮管の地グ

沿城市的キルシェ商与南下・エルへ造が近 中型 エルへ勝 子、从执事レイモント 即「智知主失的」 移在 無常的哪早藏了起来。先生是冯和安的的中,不多争分 配线 最同学的广大是自常型 立之望 基金レイモント 明密辅雄发现。原来就是上次在エア レーテン关所遇 到的修 当期一地之行的人间时 如太 本不知道、是 地又母亲自从她与从离开的。又坚持军队走部继一路下 上场穴。「理确会」 九回飞线主体已对型了 至方的依 数要求足的布威胁"不觉等的"的岛目信至来方。 註當 智而奔除了エルへ灣。 和レイストン要塞之外的人企即 升、也可以同时两个行权采的人间 隔 不正是地外下 任、现在校联 唯 哲学去基和版大型等 产品大量等 ケ フィセル城和リ ヘル西面社高市 和下的一人去高查 其他主处。



### **- 静地状の調査 & エルベ宮宮の地子の** 。

去年後、医南面的共和国大使馆、上環境エルザ大使、得知カルバード共和国方面犯打的可能并不大、エレポニア帝国方面为了在選印式上得到新型引擎也不太可能是恐吓信的发出者,而铃的双亲并没有来过这里。 去北面的帝国大使馆、缓汽香到喇利度埃+分生气、不过为了先调查恐吓信的事情,就由攀拉来引见大使。 ダウィル大使坚决否认帝国方面犯行的可能性、铃的双亲也没有在这里出现过。出门后别恋了去左边的房间与ネイザン对话得到《赌博师グヤック4卷》。接下来前往グランセル城、上二楼往西去资料室与ヒルグ失人对话、看知主城内有人犯的可能性很小、铃一家人虽然来过王城、但那是她双亲离开之前的事了。向东上顶层去女子宫见了リシア女王、得知国内的军扩主义者有犯行的强



典 1、 段、阿甘纳 和第四支中元统的值的,其 阿幸德和在方位之。《殷元志有特克反线》是 任高价的 是中有主光一人。只找到一份名为《水水为不工和发出 划》的文件。正当两人而名则约全专位为了过来。任公 到更便的。后,执行者以《创造化制 即则全尔拉出的产品



人面前,他告诉两人某地的"茶会"已经要开始后就神秘地周开了。正当两人查看被破坏的"特务兵"残骸时, 凯文出现说明了这些是结晶回路驱动的人型兵器。

在西ボース街道、约书亚与卡普亚·家完美配合。消灭了大量人形兵器。约书亚推测这些人形兵器是为了引开军方的注意力。

第二天、艾斯特尔向西德中佐提交调查报告后,果然传来了情报部特务兵残党的消息。出门后铃和提塔和来迎接、决定先回游击士协会。到达后获得报酬(BP3 5000 { 9),众人获取另一方面的调查情报后,忽然发现铃不见了。

### 

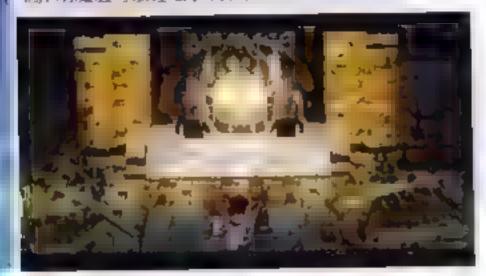
此任务获得奖励 BP 的条件是不与埃尔南对話获得提示。按顺序前往以下地点,东街区的百货店一东街区商北面的历史资料馆→南街区钓公师团本部调查左边的角拓→西街区的咖啡店バラル与老板对话(别忘了与旁边的人对话获得"赌博师ジャック5卷")一东街区正选侧的冰淇林店与ソルペ对话"去北面的空港、遇见送别圈拉的奥利皮埃、转也出现在众人的身后。

### ⇒手が出むの手載□

同到游击士协会、刚要进门时铃交给艾斯特尔一封信,信中让艾斯特尔单独到グリューネ门的アーネンベルク去与"他"见面,铃也说交给她这封信的是约书亚。往グリューネ门方向前进,上城墙见到的……(視点回到グランセル,迪南公鹏被卡诺奈一行胁迫。)竟然是到文神父。

### 分茶金ペの出席

选择"2人を始末するための声" BP 別成。、果然立即有敌人發來。ボートシーカー×2、物理防御級高、用魔法可以轻松解决。从四、孔赶来的主言目中得知



問言被武装集团袭击,但已经被西德中佐击退,正在周围进行追击。赶回グランセル,在门口遇见超南、黑的管家飞利浦,一起回到游击土协会。刚进门就看到埃尔南詹姆在地,在三楼的其他人也都昏迷不懈,此时则是特(或谢拉轧器)和阿奈拉斯赶到,阿奈拉斯前在通知高的守备部门。正当众人为"茶会"到底指的是什么烦恼时,告克前来带路。建议去西住区之前先前好充分准备,装备防毒怖品。通过西街区来到波止场,互即发生了战斗,看样子所谓的"茶会"气及就在前方。来到波上场意头,卡诺奈已经等在那里。她准备胁迫公爵继承王位、并救出里夏尔。击败严路的特务兵局,导力战率才ルグイン已经被启动。オルグイン驶向王宫途中,

被王室亲卫队 一优丽亚大 剧季领的装甲部队消住去 路。反想勢オルケイコ竟然搭载有停止周围导力并维持 自身行动的福音导力器,把亲卫队轻松消灭。凯文神父 拿出在前作市长事件中缴获的古代遗物,把它破坏的同 时并将所有的导力注入了福音导力器,让它停止了运 疫。优丽亚大尉加入队伍。オルグイユ防御殺高,我方 应用火腐性之外的魔法和提升STR后的物理攻击作为 主攻手段。它的主要攻击手段伤害在1000左右,当它 伸出抱管准备オーバルキャ ノン肘, 我方是无法将其打 断的,移动到范围以外回避、使用完全防御提法和技 能、或保持 HP 在 2500 以上均可。卡语条不甘就此罢 体,与众人冲死 战。技能主要包括广范围的毒弹乱射 和麻痹弹乱射、之前装备的防毒师品能起到作用,麻痹 对于魔法为主的角色来说不解除也没关系。理设的地雷 受到攻击战一段时间后都会爆炸,商远即可,她酸强力 的技能会造成 2000 以上的伤害。我方的 HP 保持 2500 以上比较安全。

公島順利教出, 铃却不知去河, 询问时卡诺条地却大英起来: 自己竟然被那样的小孩给利用了。铃在房顶上表明了自己的真实身分: 执行者 No. X V,歼灭天使。所有的恐吓虐,给卡诺条、凯文和艾斯特尔的信都是她一手照制, 她的"双亲"也 只是结社制造的自动人形。她召唤出バテルロマチル回收福贷导力格信,离开了现场。

前往飞行船港口登记出发。比发前、赤尔矶住了艾斯特尔。多罗西在北一大时正好在飞空船被夺取的现场。 她递给了艾斯特尔一张惊人的照片

### 更换 Disc 2



# 

时间往前回湖、当多等西还在空贼警采访时、约书亚和卡普亚一家上准备进去夺取飞空船。进房间后发生战斗获得山海号の起动》、前往空赋整的暴深部、发现山海号、调查时被工兵发现。战斗后攀近也赶到现场。这场战斗ジョゼット战斗不能也不会 Game Over、不必去管她、零拉很强、特别是单体 1000 左右的プレードグンサー原助根大 定要保持约书里的中产在 3500 以上。不战的关键在于用魔法灵石调整 AT 奖励的对象,让有利奖励都集中到"马特亚身上。两人经过战斗互确认出了对方的真实身分,此时飞空船准备完成、约书亚铁上船消失在了夜空中。

交斯特尔看着照片独自一人在船顶长时短収、谢拉 年標以来安慰鼓励了她。与船上的所有同伴对话后飞空 船要在ロレント市作一下停留,但外面忽然起了很大的 其。异常的浓雾让大家觉得这可能是结社的另一场阴深、 决定前往游击上协会。爱佛(アイナー委托众人的查考 的范围有多广。





#### 事の克爾僧会

在、ルモ市道方面正同北側的民家 楼 1 セ ラ対活获得(略博師ノヤック6巻)。前班 松街道 エリズ街道、ミルモ街道、マルガし道进行病庭、走争舞為失的地方即为周查完成。去艾斯特尔家、谢拉红热淡起自己与艾斯特尔一家相遇的经过,12年前她还是杂技团的一员时,艾斯特尔就已经和杂技团的人家是得很熟,某天谢拉红德这艾斯特尔回家时认识了全西乌斯伯鲁郎,是年前决点成为正游击土也是因为全西乌斯伯鲁郎。两个宣元回城报告后获得报酬(8P3 2000:ラノ、此时库拉乌斯(クラウス)市长慌张地采到协会,说到处有市民突然管睡不醒。从教会秘传的苏健药也不起作用采着并不是毒或疾病引起的,为了调查原因,前往有管睡人员出现的民家进行访问。

## 

#### 香華事件の調査

前往四个地方處置、居酒屋、楼与エノッサ对話、市长家、楼写:レ ス夫人对话、西边出口北侧的民家、楼写:ギ 婆さん对话、西边出口前侧民家与フリオ和エウリ对话。完成后回协会与爱娜对话报告情况、四处证言的来通点选择"周击者の有无" 無衣女人出现地点发生的事选择"ルックか昏睡した"(两个选项关系BP加减。为了加强戒备、仁和阿甘特抓上奥利皮埃准备晚上进行选逻、让四人先回家休息。半夜受斯特尔听到有开门的声音、到阳台和各个房间进行确认,在一楼发现是谢拉乳德醒了、与她谈到照片的事情、并梳讨了一下两人各画的心情、谢托车德似乎也在烦恼着什么。

### / ルッチャンゼル車目の安全機体の

第一天,但全族、土土协会、得知军队会、来协志或着但零的矛度越来越高。它是也越来越大,为了协助八年之心农民和工业分价让的人推进,其行两路前往救进。女性一门前往农民。用之业之街道的下来到八年之心农民,则并一就加至那种高峰的传声,从第中出现了魔兽。敌人回避很奇,物理攻击几乎不同能打了,我产脉则高然会被打断。但不再顾言,全力使用地腐性魔法攻击吧。就会被打断。但不再顾言,全力使用地腐性魔法攻击吧。进军要素家里的人,但全家人都已经昏睡了过去。艾斯特尔感到非常自患,该时事种的一样话让她解析过来,就每百一还不成构、但也让认为如此,也为了保护人家,更要冒着前前。郭文玄然已乘,原来他也收到昏睡事件



: ストヴァルト的方向听到了那种铃声、接下来当然要 去那里调查。

## 

#### -- \*\*長水の大性\*\*の連進\*\*

启エリ X住,直南下来到ミストヴァルト,由于大 雾加上本鸟视线就不好, 注意方向。由于 直北上会发 生剧情,建议先将周围的宝箱回収。前进到森林深处时, 在一声满脆的铃声之后,雾腾电变得很浓,当雾梢成取 3 些时,众人发现局围已经不是刚才的地方。这是 个无眼躺环的迷宫。场景切换时会传来铃声,问铃声逐 渐变清晰的方向前进,要得多奖励BP的话不探走太多 无用的场景(会有提示并目式回到原来的森林中),建议 先保存一下。如果要回收宝和并在限制内走出迷宫的话。 先以北东北东前进, 众人发现铃声越来越清晰, 此时 内向北可发现宝稻。回收宝稻后立即向东。然后北 东 就能,沿身来的场景。全点装造以表击、睡眠的疾发破 好准备。继续前进发现セルベの大树被像膨进了福音号 力器,周围不断地省雾涌出,铃声过后从雾中出现了大 更隆灣。注意測察敌人物性: ザックーム魔法吸収, ジ \*ボッコ物理吸収、アルラウオ物理収击无法命中, 目 会打断我方確法味噌。先用地系范围職法将アルラウオ 消災、井珍还没有再四啖出来前用魔法猛攻ジュボッコ。 最后再用普通攻击消火ザックーム。

随着一声铃声,大家再次进入了照衣女性而下的结

界。艾斯特尔回到了"自己家"中,令人惊讶的是父亲卡西乌斯和已经过世的母亲羞娜竟然都在家中……这是已经逝去、充满幸福的每一天。上楼调查约书业的房间发现上了锁,回到一楼询问父亲得知那里是一个仓库,钥匙由母亲保管,出门询问母亲得知钥匙在两人房间(卡西乌斯所在的房间)的床旁柜子里,打开仓库找到了一把口琴,到在边的阳台上吹起星。在り处时,艾斯特尔意识到了这只是一个梦,自己还有必须回去的地方。与记忆中的母亲告别后,艾斯特尔把剩下的两人也唤醒。黑馬黑手执行者No V 幻路。0 特 魏两欧檀(ルンオラ,竟然就是八年前谢檀和德在杂技物中的那位姐姐,使用福吾导力器产生的雾作为干涉人类梦的触媒 通过地铃声的两号可以产生无过真实的梦境,像其他执行者 样完成实验的她也特殊消失在众人追前。

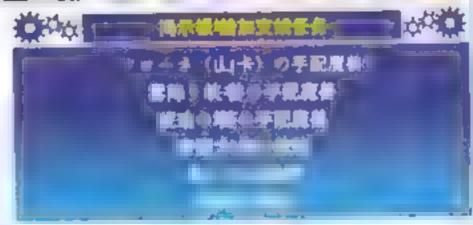
各地勢種不能的人都が解了可果、雾也随之消散。 在功芸获得機關(昏睡事件の選章 BP3・8 4000 ; う, ハ ゼル表詞の安全傾体: GP1 1000 ; う, "熙表の女 性"の重節 BP5 3 5000 ; う, 后, 禁師特定把照片 给大家看与表明白、「要努力再明星社真相的态度。







完成ロレント地方的任务后、坐飞空船前往原来的目的地水一大。在自己的工房里、拉塞尔博士给车西岛斯解释了福音导力器引起等力停止现象的原因:把其它导力器产生的导力完全吸走。但在它本身内部完全没有积蓄这些吸走的大量导力,从引起各种奇怪现象的新型福音导力器也可以推测出这只是一个终端。因此长两岛斯拜托拉塞尔博士开发阻止福音导力器运作的工具。在船上惯例与所有同伴对话后到达ボース市。来到游击士协会、路击兰(ルグラン)老人欢迎了大家、最近ボース周围有不少以聚的魔兽出现。大家帮忙进行击退。



## - 手間責备の一条場合

此主线任务的目的是完成揭示板上的前三个讨伐任务。从西ボ x街道来到クロー本能,敌人就在必经之路上。没什么特点的敌人、不多说、庄恋贺关协与マイキー对话获得(赌博师ジャック7卷)。沿东ボース制道往东前进来到蒙姆中映台、建议装备防冻结和石化的饰品、行两侧分支前进到底就能遇到敌人、从弱、而且位置靠的很近,可用连锁战技造成巨大伤害。出南街区沿岸之上水新道来到城隍的语、敌人在塔顶部 战斗前装备防止气绝的饰品。一处战斗完成后,大家都察觉到了魔兽们奇怪的行为(选,择"魔兽が怯えている"BP加成)。回协会报告后得到报酬 BP6+3、15000 ミラ)、正当谈到以前也发生过类似的魔兽异常时、外面传来了巨大的响声。

#### 古代之の東音事件

生 ] 委員然是一条巨大的古代龙盘据在了非 マ ケット上、而银发素年也在 旁。前作中作为罗兰 斯D尉潜伏在王国军中的他,其实是执行者NO 多,至 里緒能尔特(レオンハルト、也正是被其他执行者称为 罗威(レ ヴェ)的人。罗斯振学龙 注意河口特十分 激动地追了出去。为了解救困石市场里的人们选择"主 ずは役割分担を決める"(BP 加成 、分类(7寸)。ボース 市内还没完全平静下来、ラヴェンスに募然又受到了否 代龙的袭击,众人决定前往赞致。通过西非 太祖 遵英 型ラヴェンス村, 与東記破毀现场的ライゼン村代对话。 德知龙向北飞走,两目特气发也在北走去了。从北重的 ライセン山道往優先前进。優头 大衆教废坑深处、罗 威",阿甘特的对话中特包了 0年前的袭击和河甘特战斗 的理由。阿甘特只是为了原补内心的变要、从痛苦中逃 避才不断的战斗。阿甘特终究不放发城一般地一五年新 了自己的[创、当罗威要漏下杀手时、提供将在了他的 能前。提供表明自己等护阿甘特的主定等动的同时,原 尔主将军的飞空船也前来援励。 や吸力子収集进一生的 数护。操纵告龙阔开了铁场。

回到于ヴェンタ村、从约在11十四页(每面的产生)战争中。阿甘特的妹妹来要成了交钱的牺牲后,当时是贵村子防上线路特的就是摩尔于约年。午幼的时特更到都经理到了的产生。自知完在各支约找到严灵的。我们,仍旧被自一所未调到一层原始年度。功能等证,我们们有关中,按照任下基施看他。其他人们一路走了协会等等在数的联络。在幼云军、师僧大尔西区交起。目特于每户一部之穿的事。上述不少有也求了联络、第一天在举进行上龙的调获作战。大家工作为而称。在飞,陷上两机。阿甘特别来后,给据透进了工作企业。在飞,陷上两机。阿甘特别来后,给据透进了工作企业。在飞,陷上两机。阿甘特别来后,给据透进了工作企业。在飞,陷上两机。阿甘特别来后,给据透进了工作企业企业,在飞,陷上两机。阿甘特别来后,给据透进了工作。

#### 古代之の地域

如果要认道具。以去热智、准备 」)在15m · 兼 悟葉アルセイは智。听元龙雕铁作成的声解门,是由电 1、助时间 在舰内门以入对。所在重數補定到了龙的身 界,作战正式开始。攻击教的麻醉單和有角碳颇写在了 飞龙身上,飞龙终于体力未受坠器到湖上。当众人出船 舱查看刊,龙头郎的福高等力器至然发力,飞龙腾空离 去。アルセイは阿默斯型与擎全开的速度追赶飞龙。但 飞龙进入雾碎り嵌合。失去了窈窕。

#### 古代先の単連の

艾斯特尔 打提上的 群于上前任新会派处场会。除





目特察出了抗塞尔亨士开发的可以破坏福鲁导力器的装置,准备用采破坏龙 头部的福登导力器。

通河东水 《街道》来到冀称"似心,先去年,的心 屋 3 中 2 五 年 对话,然。""四人口重新问西走到最深 处,已经铺好了新的道路。来到古龙生高的洞定、迷宫 不是朱知泉。死空的「1 文者子 五新河等,走高旗。来到 "大利夏可则先往西走草掉此中面的宝和。进入大洞

「人来与馬の五行ビルを展示す中部的手和。 超入大利 度重 磁好准备。阿目は5月月装置可かっ他的福音与力器 超り了以上。但反解 天 全方辞、八葉 1 制造 - 次代之世 月2日。 西北レケナート的州 。 常島 - 攻十仍正在1 - 60 2001 2回、 进入除限 - 64 全自信 - 5 - 44 統 - 64 名 全体



# 移命章

视点转到山描号上,约书亚一行的目标——结社的 飞行船出现在雷达中,约书亚以惊人的运动能力成功滔 入到船上、船员的对话中提到这是在为グロリアス号进 行先行侦查。

在游击士协会、众人也对ハーメル村发生了什么感 到疑惑。收到之前任务的报酬后(古代龙の袭击事件) BP3+3 2000 ミラ、古代龙の追ぶ: BP7 8000ミラ). 路 古兰建议大家在库赖茨 打叠明结社事地前暂时体很一 下,休假地点是湖畔的厂蝉亭。



前往ヴァレリナ湖畔前、注意収集"黙増ルンヤー 7"的8和9卷。前者在ラヴェンヌ村商店附近ラルク イ対话获得, 后者沿东ボース街道→アイゼンロード万 面型パーケン门前与カルコス対话获得。

A 南側的アンセル新道泉観ヴァレリア語群。 睽 上,凯文说明了四座塔是隐藏的"炼く坏"的第三结界。 又谈到"赦损"指挥的这一连串实验与"脾く坏"的关 系。快乐的一头很快过去了,艾斯特尔单独行动时前往 西侧的枝柄。回忆起约书亚、艾斯特尔不赞伤略起来,一 曲(星の在り处)后、凯文神父与艾斯特尔谈心刚到一 半时,一艘快艇载着昏倒的库鼎茨从湖上漂了过来。凯 文用自己独特的方法解除了推凿茨记忆的封闭。得知结 社的厨原在湖北西的崖边,通过上空投射幻影、地面形 成浓雾束掩入耳目。为了鱼明结社具相,也为了救土制 下的两人,众人几点前往研究设施。

#### ■《始祉》の研究英気潜入

来到研究所,从后门进入。设施中可以看到一些均 住的门旁有红绿蓝色的锁、要拿到相应的解锁卡才能开 启。前进到深处发现被操纵的占拉茨 グラッツ。占拉 茨攻击力一般,虽然强力败义的欧唱无法被行断,但我 **戸豚娼时他肯定会使用ケラッノスペンセル来打断、反** 而可以利用这一点来诱导他无法使出强义。解除搞了局 古拉茨决定一个人先离开,调查设备得到4、计解锁卡 可 到之前被锁住的门用卡片打开来到二楼。在漆黑的房间 三版初的司 练一样,让任意一人装备编观ゴーグル就能 看到周围。战斗前装备防止气绝的饰品。来到最深处遇 见被操纵的卡尔娜。她的攻击一般不会趋过1593伤害 防止气绝后就设什么难度了。调查设备得到绿色解锁卡。 回為电梯旁的绿色门处打开来到三楼。阿奈拉斯果然也 被操控了。普通攻击设什么威胁、剑技的伤害也并不太 高、但奥义光破斩相当强力、我方HP须保持在 3000 以 上。阿奈拉斯说她在逃跑的过程中看到了约书亚的身影。 调查设备获得盛色解锁卡,此时可以到其他地方去解开 锁住的门阜字辑,用蓝色雕锁卡上到黑幔后,回复点后 就是BOSS战。敌人是模仿约若亚制造的 本人形机械。 攻击力相当高、漆窯の牙能造成全員 2500 左右的伤害。 注题维持HP水平。战斗结束后众人被困在了房间里、魏



斯曼教學放出催眠瓦斯,將艾斯特尔带上了飞空船。

当艾斯特尔解来时,已经身处红の万用 グロリアス 内部。为了与教授见面,与转一起前往"圣堂"。从教授

也就是魏斯曼口中有知了约书业离开的原因,艾斯 特尔抑制本住冲上前去被写成一击挡下,魏斯曼建议艾 斯特尔也加入结社,这样约书亚也会回来。罗威来到他的 房间。谈到了约书亚和她姐姐卡琳。一心的也是华城的 青胞竹马。10年前,约书亚、卡琳和岁赋有空压点境。 ノル村的幸福生活被一伙武装分子打破,整个村子被瓜 洗。进馆中殿后的罗威追上来看到的只有约书亚手中的 抖的身力统,倒在地上的卡琳拖口多交给约书亚后,他逝 去了。由于基土者使用的原则へ、ル干国制品的导力统。 上事件也成了百日战争的冷荡。但其实这一切都是帝国 主战派自导自演的创本。齐,马战败后的打口行为、从地图 上将八一人元利抹人推足为了掩盖事实。约书亚的志思 在这段时间内彻底崩溃,被锁握引丝控制了约书证的心。 2. 但但说了两人几人经验的专机。

#### 一《始弘》の研究英伝塔人の『『

罗森特 些并去进上了这里 电硬炉价度多可其参 考。上:娱厅主告存档。 其某希勒气绝统品 接下来的 战 155 使标》响到BP奖励。在甲板上遇到夹击,选择"乡 ルモア市长の略书"。这场战斗在被击败或一定时间后会 自动结束继续剧情,一定 要速战速决。强化指兵魔法防 医较低 集中的。起时闭定。玉魔去次十品定或较大佐丰。 他们对于看化等没有气性,"全力器中可装备此类结晶间 路。战 4世 重广组其广竞、外又站了起来。仍是成猖舞的 约书亚及时出现救下了艾斯特尔。罗威的出现并没有正 约书亚失去选择全地。他在船的所有,擎上都做了手脚。 有缺事要祝其他执行者都不在的情况下能解除引擎故障 的只有罗威。前往仓库夺取飞空船以离开这里,在深处 得见了本该和魏斯曼一起走了的源帕奈尔拉。作为观察 星的但显然不想让两人就这么逃走。 ペイルアパッシュ 攻击力井不高。直线型攻击プレイケキャノン先法被打 断,应遵或者保持+P在 3001以上均可。它很喜欢移动 且被主例会目爆,我方还是以魔法为主要攻击手段。召 狰的增援ポートン か 会回复它的HP。应尽快击破。

两人乘坐的飞空船没有武装。正当苦战中时,山猫 号前来支援、最终摆脱了追击。路路到メーヴェ海道局、 约书业在支斯特尔的动说下,认识到对回忆的恐惧使自 己处在了旁观者的地位,这种态度仅仅是一种自我欺骗。 艾斯特尔也终于表明了自己的心意 约定今后互相守护 着起向前迈进。

Land III

各地的第上 四名执行者完成了装潢的设置。福音 计划的第三阶段正式开始。约书正报告完过去的经结局、 大家也都来到了城中建聚。此时忧妇亚大尉报告各地城 市都受到了魔兽和红莲士兵的袭击 各地发生异变的塔 由执行者们守护着。一般主兵根本无法接近。除了拳利 皮埃要回園之外、剩下的人類坐アルセリュ門前往各地 的塔进行调查。(《结社》の研究施设替入任务报酬。 BP4+5 100 0 : 5,

本章无法回城 所以在アルセリュ号里有各种商 店、准备好に直往最下层来包焙下。翡翠の塔 ]口祭 开了结界,众人被传送到了异空间。迷宫本身并不复 杂 因为不能转动机角,主意地漏事被挡住的宝箱。深 处发现了四处数据水晶,但无法完全解读其中的内容。 通过回复点后的传送点来到屋顶,事先装备好防止打 魔和封技的饰品。在塔顶与娱众人的是怪虚布曾布朗。 一场形战在所难免。周围的两体系元行为集中的 找力 的魔法哮鸣,但由于完成市产净土果、支有支管先行。 布爾布朗的組式伤害在15 22. 在石、特有样学效 集防止的作品の紙本型な意、但最強的デスマンック 推造或争体 4550 以上的为他。HP 不规则容易被一于 胁杀。行身很容易是难,复有抗构的是一种沦为19年 分身, 双重本体区分词配合消失, BO、产物即防急粮 高,用魔法主攻亚、战师福音导力赛多级纵的装置器 然停止了工作。 标题迹的程度也随之消失,在警布 朗始则留下一番称赞的活。但 鑫月。

报告選中的收获の、下一年目的世紀知道の塔。出 发前可将导力希腊证此种、Vi、建市政权报案信、划 您了收集环FD 域仍 4 数据水晶。 每点初来到塔 顶,事先装备防止气地的新品 磨せ狼包干语早已就等 待众人的包束。杂兵的攻击分为直线和争击。附如气 绝) 两种、均没什么威胁、HP又多、《发车力攻击包 年曆。瓦尔塔普通攻击伤害在10) 左右,中是由关系 アルティメットプロー的伤害在3 生 左右 防止气網 后只要保持HP在 4100 左右就有一题。战时,和亚尔 塔使出全力类 死战时, 赛香意外地出现打断了决斗。 当她质同风尔语为什么不直面她们,装置停止了工作, 瓦尔塔铅下 "想要知道真相就来打败自己"的语言,就 下了高塔。

接下朱前往绀縛の塔。出发前先将库各澤加入队 伍 前往后方 4板与猫对话获得(赌博师/ ヤック19巻) (之后人员可随意更替。多言是一条直线、路上会有几 次强制战斗,但都只是杂兵。在心复点装备好防混乱和

蛙獸的饰品、宋争塔丁页。幻恩の珍 黄西欧拉召唤出她的 式神, 向众人袭来。她周围的杂兵带有物理无效 吸收 或者魔去吸收的属性,注意观察并使用对应攻击手段先 消灭掉 防止更多增援出现。露西欧社普通攻击在1000 1590 左右、奏文学教风耀の舞也只有1500 左右的伤 害。防止她全体睡眠的特技后,实力远远不如前两个执

行者。战斗后露西欧拉道出了惊人的过去。8年前,她们 敬爱的团长不是自己从基准上失足,而是被露西欧拉惟 下去的。但她究竟为什么要这么做呢 留于这个未解之

议的裁判的拉再次从众人直前消失。

露馬刺下琥珀の 塔。出发前准备好全つ 人份的防 队死(本族战中称为"防止"于范围战斗不能",和防 石化斯品。作为最后一种塔、哈构比较复杂、荷 对平 打分委 有数据水品的加州的下一张地图电应两个传送 点。通过其中任意一个就可以到达通往华顶的传送点。 经增重传送原的方 化耐油质 测测收片 条至支柱的压 稻 拿好有连路或 12。上华领前位四个分饰设在做 林 至 フリー 全角色変質 出ラ ティアラル以个大節 同時 魔法。以防索隐情况。经防马引大家的是好天大使铃,是 斯特尔向她是更了拒絕几人与社的理由。并想觉服铃麦 出特社,但位置全所不识去,并与众人展出了战斗,。 开场, 19省立会使用レーラナンデス対全局造成近3000 的作書、但死 设有事先防,让他就主全可提被全天、然 方是六体杂集的连续"攻击、攻土力4g然不高"。将有,概 秦的石化。唐·昭熙、敬康、非常麻烦。自先消灭杂兵 由于乌鹭往往很分散,建设外用各种全体魔法和约书师 6) 李麗の牙。貸的連股根標、普通取市伤害在 1000 左 不威胁不大,物理魔,去矿礁都不足很高,可以在消灭杂 5、尼博博打。铃讲证"了她就年四被父母交坚证罪组织, 受尸折磨最二被约书引和专贩救出的事情,即晚来如果 在具正的"爸爸死好好"ハテル マテル軍車消入众 人。ハテル マテル的消費扱き和ハスタ キャノン佐 色都在3--0以上,后者带自胎型效果。范围对刺机的 在29年左右、政境时刻主意我产的用户、它的物理时间 根基、我方於困魔法主政、使用攻击食料推步的效率。 随着装置的停止运转,19也乘着バテル マテル路井子 现场。



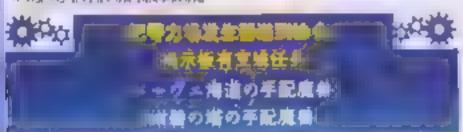
回到アルセリュ号上、通过対数据水晶的解析得知 四座塔是为了将蔣の氏利田在异次元的裝置。从魏斯曼 的通信中得知即将有重大事件发生的众人,赶到甲板上 在設可出现的光景是,等游都市的出现和大范围的导力停 止现象。

# THE WELDER TO

获得报酬后((四轮の語)の言要: BP9 10000 (ラ)。 为了至少先让通信恢复、众人需要将寇塞汀博士的新发 明 零力场发生器送到各个游击士协会支部。 摩洛泽和凯 文因为王家和教会的召集已经先去了王都、剩下需要送 通信器的支部包括ロレント、ループン和ッティス三处。

前往「处安那配送发生器、没有關定顾序、到达某处恢复通信后可呼叫其他同伴过来心使更换人量 走鄉 此路清參照大地图。注意前往ル アン ノエイス、グランセル 地时需要更换 Oisc 1。导力停止现象当然也 会影响战术导力器、不装备零力场发生器的角色无法使 用魔法(提塔的场合连通常改击和普通技能也无法使 用魔法(提塔的场合连通常改击和普通技能也无法使

途中計談再去一次每產時的時期,主政和單的職賃 后條得到强力的装饰局。



### ルーアク地区

由手柄放木下来、从旅馆底层的渡口气行 動車区。 完成職職任务"王立学园占领事件"后、前柱学师 本馆一機人文科教奉写バーブル对话获得〈賭博士〉ヤック12巻)。

#### カルデア発進。

这里一片漆黑、必須让一个角色装备暗视ゴーゲル 才能看着高限情况。在展電近ッティス的地图南方可以 遇到デヴァインベンゲー、消灭后能得到全能力上升饰 品デヴァインクロス。战前装备混乱、睡眠无效化饰品。



完成隐藏任务"エルモ温泉の夏巳"后、前在ヴォルフ特与へイス队长司活為劉(精傳师ジャック13巻)。



在西街区正西面的民家可用金钱购买セビス、建议大量四人紧铁的种类。



完成過減任务"矿夫たちの報出"起。去教堂報婚礼 然后到居酒屋与中间集旁的セ ラ对話得到《賭博 角ノャ ケロ巻》。

完成。业的安装获得报酬(BP8 8000 (ラ)后,耐 柱グランセル王城与女主见面。在区之前把隐藏任务都 完成、并与求 ス北利区 ボ スマ ケ ト中的(木袋 さん対点获得得终券(陸側)成。ペ ク 14 券)

#### - 三年に触る意味:

超近主机的,大學特性的《打板 上都飞去。城门的守衛队在四名执行者面前子即 击。众人对望的,其都已经化为一片人称 心學全14 称(於呼呼、ハ・ク)的,可能在第1.1 协会 整一八ヶル到。西科セムリアスト ン。航往ケランセル城。西南公桥面散即报下了特理即击的任务。让女士和1库名西亚公主等人前往女士中前提 产生的 为之的 西德中的 印度公司的 以人后,前往女士司子的 为之的 西德中的 中華尔萨 电影执行者们 从女士和公主印度的开,车身 个事物的特别与队伍也在为达对红莲等队展开展呢。执行者们见状也放弃了任务从众人全革露去。 BP10 10100 (19),完实达成所有支统任务汇累计 5P362,开为 A 4 4 4 5 1

電信、屏名通道公主計画以入地已经继承主任 成 为リヘ ル王素的下 種 女王。正当此制 传来离临众 人的希恩 帝国在ハ ケン门前要结子一个师团的军队 库名意斯公主自愿前往与帝国方面进行调明 艾斯特尔 石代隐司前去。

帝国方面セクス中将说明了緊集军队的原因。帝国 南部也受到导力停止现象影响,因此前来援助リベール 王国协助镇压结社、消除民众的不安。库洛迪亚公主委 病罪绝了对方的要求,设想到对方也派出了掌族前来交 時,要利瓦尔特(オリヴァルト)拿了(他就是與利皮 埃,他说明了帝国侧民众对浮游都出的不安情绪。艾斯 特尔以A级游击士的身份代表游击士协会明确指出那并 不是リヘール王国的英器,卡西岛斯也乘坐アルセリュ 号来到现场证明了王国到对浮游都击的对应态度。要利 瓦尔特作为帝国侧的观察员会登上アルセリュ号,而这

切都是他利卡西乌斯为 了陷止帝国则铁血宰相侵略计划事先准备的手段。为了前往调查控制整个序游都市的 」解の环、众人坐上了アルモリュ号。

更换 Disc 2

突破敌人重重追击后,众人终于到达了了浑游都市上空,但突然出现的罗威驾驶举调机体把引擎破坏。アルセリュ号坠落在了浑游都市的最低端。首先对浮落新市周围进行调查,建议将军名军加入队伍。

#### 野帯帯市の舞像=

通过専制的电梯来到西カルマ レめ、在旁边医療 鱗の进行にお結論回路的念成。选择でも ルハイログ のご利用" 幷启动车並的業態権工、选择"ゲートのロ ック解除"打开他下溝道的!!」。但到下层通过地下通道 東色居住区側。在四側 建黄物的移端选择 "手荷物の曼 计取り"得色データクリスタルに 花舎之前機得的セ ムナアストーン可型抗塞空間主動制造全量的最強武器 (限 件 。東紀居住民職(クレイトル)。 紀、发頭森 塞特受到了敌人的攻击,被会作为NPC 加入战斗、将跑 的HPI可能減減防力ー。レオールガンイーと影響で 击伤图在5000差看。注:"现广等级疾患的角色。从在康 特口中得知真的两人被监社抓走一众人走。协能将士。 歯商乐側は筑物的終端先導"ゴスヘルのほとご面話" 井備人クロ セ セレスト ) アウスレ ゼ 作者 産砂油在队伍中)。制造オリンナル ゴスヘル、AABCO 中提来到车站。启动生证,大厅使来可有这些前便有 18 刚才得到的最高与广参打开户计区如下准道的。 前引出他于连首末的 I ne Demon

#### 学時等市の発療の

向じゃ力朱芒、近区画(ファクトリア)2 学中語 東色车號 开启车页基第二年共成解开地下道的较色不 知道一举行,文生必听,《灵无法从草年北上获得多份。 [回附下5] 回年卯进、发典ゲロリアスに開存番目、決定 进去救、出产事特的两个部部,女业乔都特不在似任中、 费无可表 鹅引她别人。进入心,否看她上的地图 命。 往监禁室。得知为了打开中国的山障意要型。哪笔,层 學限制的安全主,同學人、「心气之學,其樣實域重進。上 作板后会遇到一台ペイルアパッシュ、同样要主動自爆 的巨大伤害。果然前部第一只在西南的房间中得到安全 卡,在它理义会遇到原源下散的基本巴特。他当然还是 拝的第三帝的ライア トアニムス攻击力很高自免 優一切异常状态,我有 HF 保持有 5600 以上才能比较少 全, 期四个攻击资料硬死他是效率振鸣的微法( b)。 回钓监禁室关闭屏障,在关闭1号屏障之前先关2和4号 回收宝箱吧。成功脱出后到山獭与中与基尔对连获得整 码提示。 选择 "端末のハスワート"。 坐軌道を前往第7



ファクトリア站、在球礁前使用福音号力器并选择第 返打开地下道的()。怪電梯到下层西面通过地下道、这 里可以週至シャイニングボム 栗型車根塔。

#### 伊塔-等市の景像像

前任庫與電梯来至 车站, 开启车站功能。在中枢塔 各利执行者们进行战 斗 必要时间去逆换角色和整备吧。

人口享会发生战斗、装留防止气绝和睡眠的师品。 迷宫为绿辉的体状结构、没有难点。在一楼遇见布整布朗,事先装备防止到魔到技的饰品。为了作歌众人的终私宝物、"希望",他一众人展开了激战。他的实力比起上次没有什么强化,跨通攻击只有"一"左右,最强的デスマン。7也只有单位本40一左右扩重,开战后前即给他从逐步大幅复减一把"有口证少数。在警布即驱逐逃窜后,去解除一锁、中一的代。这个也恢复了工作。以下同)。建议一大投(其一名魔,大型的种型队伍中。



相等解众人的好人生者,被命防气绝机即见的饰品。他的政力上常序,或文献打工力范围6500左右依然,也可不不为上集强大倒一个以上的伤力。让名的使事强力心复强力性特丽的水平就了一张人产成。这个境遇出了当时的哈西尔。从何从为仁的贡献之后,在是更是准备让仁维要添加充。原任有为广市都在让新规等境,这样下去是承见无法的越风深厚的。这个临五天从同时他的说法,提出是一个决计,师师代替仁接受了要求,最终造成了能样的广索。但事实上时间那时已经身等重病,他接受与原生结束引的真意是为了与两位成分指明或术的善恶面。及尔塔器终败在了仁的拳下,除他在了地上。建议可以更重测礼和统入供。

等待在西楼的是戴曲牌拉 装备防艇舰、混乱的饰品。从她口中得知团长从为陆军过多术得术把整个杂技团北给一个第稻贵族、但即长没有把这件事告办众人露西欧特别是的功式也没有效果,她觉得团长背板了自己:与其给众人幸强生活后又剥夺走 本华如一开始就没有。这场战斗与之前类似 首先要看庸杂兵的耐性并分别满灭。然西欧拉普通攻击2500左右,奥义会造战范围5000左右的伤害,双击分身时会反射伤害,因此有分身在场时千万别用全体攻击。当时,露西欧拉在劝说团长失败后对他说出了自己隐藏已久的爱蒙之情,但团长却委婉地拒绝了她。露西欧拉第帕团长这次会真正地从她身边离开,最终下了手。说完这一切的露西欧拉拒绝了谢拉轧糖的搭致,消逝在了空中

前往五楼,全员装备防即死饰品。铃仍旧听不进艾

斯特尔的劝说,招来パテル=マテル歼灭众人。首先对パテル=マテル进行集中政击,因为即使击败转也会被它复活。它的攻击伤害在3000左右,ギガントブレス更高达8000心上,HP和物理防御都非常高,活用双击食料和强力魔法才能将它快速击破。转的攻击手段全部带即死效果,伤害比上次高了不少,但HP和防御都一般,可在攻击パテル=マテル的同时削减她的HP。在艾斯特尔的标抱中,转终于有所动摇,她虽然仍怕乘在パテル=マテル的手中离开了现场,但从留下的话可以看出她内心的变化。

通过六樓来到顶层、做好万全的准备、将以现在的 阵容挑战接下来的所有战斗、全员装备防止混乱和冻结 的饰品、至少保证有一人能使用大范围大回复强法。此 为约书亚最后一次调整装备、至少配置一个异常状态全 防御给他。约书亚为了直面自己的弱点做好了全力战斗 的准备、罗威也使出全力向众人袭来。他的普通攻击 4000以上、开场的鬼炎新如果正好轮到 Critical 奖励船 么我方必定会有几人战斗不能,别各器 HP 全回爱慧活 药。シルバーソーン需要咏唱,可以打断、攻击力不高、 附带的混乱可以防止、完全的废挖、分身很好识别、HP 提不同。此战第一目标是推持我方 HP 水平、然后再用 能力下降技能和概法验化他。在此空隙料两体杂兵先趋 灭,最后用攻击构理、强力雕法将他击破吧。

### - 学術等市の探索《根据監督》

路路途中又有一台下·M·ドラギオン来袭。它的智通攻击在2000左右,只有為力后的ハイバ 及亦與何7000以上的成力根有威胁,要用移动来回避掉。来到旅底层,防止混乱和冻结的饰品不要卸掉。来到派处,致极道出了《福音计划》的真正自的,将人类得到在任何诱惑、逆境下也不会动摇的绝对理性,不被感情动隐得出正确结论的究极的知性。在数漫的指示下,约书亚手特的利刃即将在艾斯特尔头上落下时,他终于将深层心理的圣浪成功打破,脱离了暗示。原来下船前他拜托凯文在圣浪上施加了条件暗示,魏斯曼最后的命令符合了施加的条件,圣浪被完全满除。

接下来是三连战、前两战海战后都有存得机会。

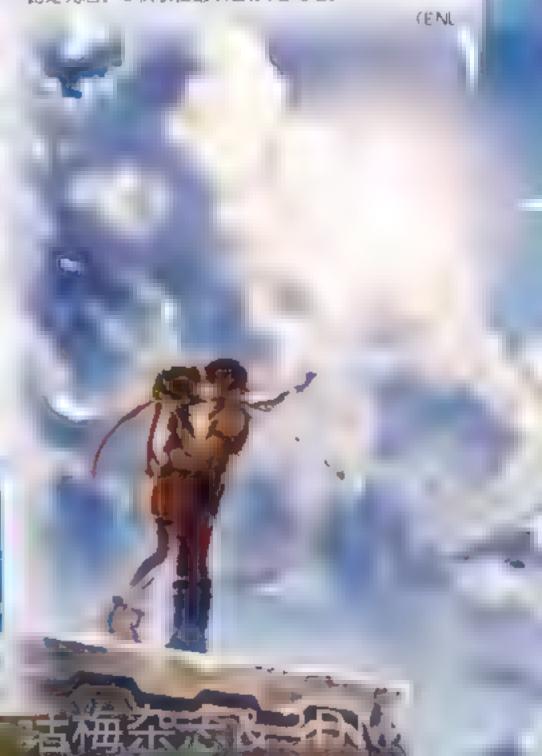
首先面对的是普通状态的魏斯曼。周围的战术壳攻击力不高,不用特意去消灭。魏斯曼的招式非常丰富。当他除唱时一定要第一时间打断。普通攻击伤害在3500以上,更有近6000伤害的全体攻击+混乱,我方必须有一人专门负责愿复。物理防御较低,我方提升STR后进行强攻吧。

銀術墨与牌の环合为一体。我方的攻击完全无效。 在它双击一次后发生剧情。罗威驾驶ドラギオン出现。 原果ハーメル村的事件竟然也是魏斯曼的幕后指使,罗 威害身用他的羅剑将障壁击碎。此战中的杂兵攻击防御 根低,就舞会自动回复也构了不成威胁。アンヘルワイス マン第一阶段的通常攻击在2000左右,最强的神枪イナ ンナ有中范围5500左右的伤害,总的来说非常一般。它 的味鳴全部无法打断,但永鸣时物理概点防御都会大幅 度下降,正差我方用Sクラフト基攻的好机会。

最終战、杂兵の旧不和关心。アンヘルワイスマン 第二阶段的弱点会定期变化、我方面使用相应属件的魔 法进行攻击(如果没有对应属件魔法制、用时、至属性 的魔法双击造成伤害后也能避使它改变弱点)。咏唱时仍 旧会能力下降、注册全体攻击伤害近8000的廖辉アメン テ。 灾界ノウァバ会将地面過除,站在上面的角色将自 接从战斗中消失,必须移动回避。其他招式和前一个形 态基本相同、较低的防御力让99989的HP也不堪一击。

创新學成在最后將约书亚拜托给了艾斯特尔。 做笑着闭上了效目。 然の环的消失让浮游都市失去了能量支撑,即将崩溃,大家通过地下超赶往各自的飞空船。 你 文神父用高端的古代资物将魏斯曼收拾后,眼中露出了 罗杂的眼神。

地下遊在途中崩塌,削柱西侧的紧急通道。当这条 路走完后,尽情欣客静后的大结局吧。



# 第一段逐渐等为我

#### 未たれ食材が多少

往北側 / ヴェ海連方向前退来到マノリア村、在 Fiの木莲学 楼房向げオ ヴィッド対話接受任务。需 要的食材 共二种,以到1种及以上交给他肌可 3域任 另、全部找到可核得額外收励。二种食材是 農舎の骨、 職等の牙、魔兽の角、魔兽の鳥肉 魔兽の角線 魔兽 の鳥卵、附近街道、相響の場的敌人身上都有掉酒、命 看魔兽手帐并集高材料吧。収集 成月 5 オ ヴィット 対話即可。

#### The breat months are 11 feet and

#### 一《対島の塔》での母真芸働。

此任务的就外奖励需要,发生有取引为、民政业改在汇股元3个目为场限之间,人学远之广做这个任务。人 仍侧旅馆、与的时间与中,并对连根带任务。等、广东面的工工并且产来包建程的信息。注意工作,不分不错的装备注意回收,上预层值摄。使用特殊产以一选逊。当专罗西在队伍中时会为生事性,让知道摄。联科维尔奖励。回城与中,并对出自或计等

#### Marie ... Carros at Contract ...

#### 一灯台の低温絵\*(発展任金)

②是没有在揭示板上标明的配藏电台。通過マノリア村北方的マノノア回道更到ハレンは好符模点「老人フォクト対話接受任务。周康辛度的操作介绍们开始操作。导力低RLOW・スタヒライサ、OW・起頭スイチON・写力压RMD・スタビライザーに一切場のN、完成压选择"他にご用はないの"获得額外投動。

## ヴュスタ林地の手配良会

M / ヴェ海道向与亜ヴェスタ林道前,趙、故人在第一个场景南侧。 メルケリバイハー く ?、战斗前装备防鹿饰品、火风弱点、用帽底魔法作为主负手段吧。

#### Maile DPG-1900:

## --ナーヴェ海道の手記真告 -------

敌人在メーヴェ海道第二个场景的正北側。コバル ティセイバ ・3、物防岛魔防低、目火弱、以火魔法 主攻即可、敌人的攻击力并不高、主破瞬间会加强国围 敌人的能力、但效果并不那么明显、不用太在意。

此任务时间限制为去学元之第。去称出土协会旁的 4. 異常与修女フリー 夕对话接受任务 正确问答所有问 節 3P・2、(ラ・1000)。以下为问题答案的选师。11+12 2×223。

世帯状の情期\*

#### ### # 070+0-1000+1000-1

#### ウロー 水峠の子配良者

通过マノリア制造味到クロ 主味、放入在物经 之路上。ハビルサケック、事情収益助毒作品。敌人以 物理攻于为主、如果了 適の刃之类的装备让对方陷入照 原業経松子の、必罗西在队伍内就更好了。

#### ## mpe-2000 at

### - デイナ青地の手配良格

从完主区来到了了土街道、放入在第一个场际与侧 工工之七子八 1、物 性影性低、提高工程效量 用物理设于猛攻距。放 人员诺数量效果的物 理政击为主、能歌 状态同样等最初 根好的企制作用。 虚爱较高、目外 与含煌升其他故 人族力、主意行

#### MANUAL PROPERTY.

动, 验序。



#### 

前往赌场一楼与楼梯旁的 〒 クレュ对流接受任务。 根据之前选择阿甘特还是谢拉轧德作为简伴的区别。这 望的选项也有所不同。在这只写出能完成任务的选项

#### |進半事を所の信書事件 (現最任命)

司刘述后、上楼会被ヘリオ加住、自动到楼上的迷響派 选举办公室。原来デルス被人發面,而嫌疑就集中到了 同一个房间中的タンツ場上、但タンツ和田 ".....来的目 候デルス就已经倒在他上了,因此需要进行。これ,。 间间的对象包括整个旅馆的所省人(除了空年和多考内 包括下层门外的ムラート老人)、一开始、蒜ュケンプに ついて、個別活局关键過会增多。対话的瑕色个问题都 时到回答证袋为止。得到新关键词、新线和一声加有人 前回、龍海劉的美雄,司钰括"クンツについて"物。 "窓」ていた。"ヘリオルつ、て"「好る」"好の子"。 かたづけ""ベルフについて"。第一个矛盾症覚ヘルフ **説クンツ茶起来很生气,但其他所有见ゴケンフ的人都** 不这么认为。第三个矛盾点是ヘルフ称目 在 信仰的 饭,但却知道2楼站要用餐的情况。自45一下老人在 表午餐途中并没有看到ベルフ在下层和一层。「谢礼礼」 佛或者阿甘特对话、报告情况。別人能立為へルフ、ク ンツ不可能犯罪定因为"宜証した事実」なって予想主を, にアリバイがある。、ヘルフ肌没有不在過量も、宜量し た事実。犯行予想即例にアリハイかない」。而言反道語 費的年報是特制パエリア(証)の矛馬以 特制パエリ アの事を知っていた)。経过询问 原来是ベルフ在打計 元后升阳台门时撞到了デルス、并不是故意观点 大家 也没有深究。

#### 接続, 876 5000-0

#### \*進まれた看紙に

与素香村志选举"看板のついて"接受任务。根据提示,调查东门旁"导力式时证第一与机"的背后得到提示。往北前往中央工房、在五卷装算室操作カヘル、选择"技术全般", 游音主协会看板"得到提示 回對

市区、海童居治崖フォーゲル南面的烟囱得到提示。回到中央工房、到BIF 与フェイ对话、拿回游击士协会的看板。

#### 接到:: 674 2000 金石



#### 一 特別训练への多加長情報

#### 



#### 新型等力能のテスト

大手来上的。据工作学生为ルノ、对土壤空间的。 装备写式(37)经(4年)至一下年期(人战)至10 次以上即 (7元或任子、15年以上 4天)约为实的 。或可可求对法 任司

#### 推開 y 1970 x 6-0500 x 1000 x 15-00中 8 x



### 一カルデア開発の手間責备

#### Marie and accompany



#### \*\*\*\*トラット平原の手配良事。

从ファイス也参与名 トラート平面的东前进。数 人在第一张地图服车與中口的下方。マントラップ - 3 装备防岸常状を饰品进入战斗。用火风绳件的魔法攻击 即可。

#### 接続: 474 450 45



#### **静局景如**

与 中央 I 第一楼的等力器整番 1 エイリク別话接受任务 享到金属探测器 ( \ \*P使用 。先去三楼 I 作業 ) 房島右下梯子附近,右上角管里,设计颇有远各有一个部件。去写楼医务室,遗迹走成的猫获得部件。去实验室,左下箱子在侧、右上温室底部,右下木柜在侧、温室旁一个并列柜子中间。 其计 8 个部件,全部找到获得额外奖励。回去对话完成任务。

#### 15 Mar 875 (8: 8000): 10



#### のぞき鹿の会場。

任务的间限制为设置元 个新定辖之前。经之トラット平原道来到エルモ村、与旅店中的マオ要りんの意 接受任务。大家决定用自 2 当然恒去把修疏犯号 土来 发现所谓的偷窥犯是 大群ヒップン。战斗开始。 开始无法对敌人造成伤害 先用各种强化结缔强化己万。 第敌人合体与由进行攻击,我产将中枢特在1500以上 应该就没有危险,注意回复混乱状态即可。

#### ## - DP4 4505-



#### □トラット 予卓の子記載書章

敌人在下分。下至所承接工业专利的职保期约的正 进侧。HF 不多。但以其和特技和共同复出户,所以集中 火力。一个省人反而逐行效率。

#### 接到14年4-9100 (4)



#### 平用時の手配臭機

数人在過せレイストン要塞チャルダーを挙列達 上。主要放人プラディセイル 有収量 デ 第2HP 不可 敗击力并不强。用范内以下方に具一起消入抑制。

#### M No. 375 Albert





#### 物治学の技术

#### **推荐。 1975-1980 - 11-06基础的 / 1987-1986基础**

## 選えた展示派

任学的作账制為["欠选查 或之一、去年 医生活。 口穿飾力引受到館,上場"所仅为证据要任务 根据是下游查查在包重立广胸年主将在参与 機管所、去產在 区是查上便的股水精整。去年在企业有具机钻大规模 基金名為医国第一个特殊中的人在の輸生第55次 報告 去嚴年值的 4技感发生成 1,建议全。多先装备协办协 在一个生产。下的普通度主持有亦是效果。マスタ ケリオン 医中下的普通度主持有亦是效果。マスタ ケリオン 除電発用處力,一及由目除止 1。

#### セルベ 単準性の承託資本

敌人在沿きルン×通り南下・エルへも務急 社会 宮方向前胡弥心经之路上。クロノサイダ 、5、攻击 帯育根僅的主义效果 受特型的污染。看谁时机以大管 階級去和特技攻击就進展快過及複敌人。

#### ### #F4 4500 m



A等季冬的人、进入地下水路、往西面。追溯維找 全数人。サントール・コ、被意欢呼、熔海 本島及下 力在 10 左右 推荐用地或太威特的范围魔法进行及 击。进行战任务时间以把剩下的地下水路部分都走一下 回载金箱中的装备和逆。。



#### \*地下水路の手配崑券

从西屯区进入地下水道、敌人的具体位置根卷描述、但路层头除了宝箱设有其他分支、只要走遍域肯定能找到。由于敌人火药目数量众多、建設事先被强强力火腐性魔法再进入战斗。主要敌人是マットッリ × 4、攻击带吸血效果,还有附加混乱的特殊攻击,注意装备饰品防翻。由于它们喜欢召根弱的。ザーハンス,我方可以用范围大腐性魔法轻松一网行尽。

#### 提到。1974 4000 · 4



## →キルシエ通りの手配良告\*

最初を表現の行がリューを1]方向前班、放入在第二张地圏的南面。フレイムベルが水弱、用水系魔法集中双手为好。召出来的階援ベルマーズ用广范围攻击附带着着灭即司。

#### **推图**4-8000kg



#### 奥に消えた援助指統

与教会的アルム対话接受任务。通过マルガ山道来 到翡翠の塔,在最质层折断的柱子旁找到"白金の指 轮"、回去对话完成任务即可。

#### 

## はない。

#### 物り特集物の

沿エリーズ街道一直南下来をグリューネ门。进门与 左手第一个房间的ベシュール対话接受任务。在ロレント 周閣的事的点,海查井的一条单上来即可。一共六处:

- は、ミルと街道北边的水池
- 1.エリース街道桥旁
- 6。艾斯特尔京旁的水油
- 19. ロレント市东高地下水路的某姓

#### 在本章结束后才能访问师

全部成别并报告可获物外奖励。

#### 



#### \*\*\*\*エリーズ青葉の子配良事

用エリーズ生产 内南下平型グリス キ 川県町 成処。装着防電和防師死的饰局。ウィズダム会蘇野レ マドウスピア自然思根快、所以能力分類。至 )装准所 1~2个、物理防御視局、又会吸血攻击、我戶底以應去 主攻。パインブラント主般的会自壓+毒、建议用瓦库 攻击击战。

#### # Miles DP 4-4600:



#### ミルと皆境の手配良者に

温さルと街道的大路 自己ヴィルテ桥 美色方向 前山就能遇免。東先司装备防气焰的能品、但有些基 定量 CP 的活必要性不大。シャイアントフット的攻击 力很强,但双毛前一般都需要射闸发动。我方可以直接 取消官们的动作,用魔法或, 武器使它们中略黑睡眠之类 的状态后等轻松不少。剩下用范围火魔法狂轰即可。

#### ### #P4 4000 mm



#### 地に着の技会

此任务时间限制为四个昏睡地点的确查完成之前。 前往旅馆等。 機房间中的イ ダ対話接受任务。前往发 教场与上层的ファブリ对话。 下楼到建筑物间与スク ラ ト対話、回到主区在居港庫得知ケイント已经不在 这里,到工房战争ケイント 对話、到发着场写入口选侧 使臂的インモフ对话、与上航ファブリ对話获得入船股 条件间,至船最下层战至疑。

#### 排除。如此 的的 4.5 mm p. 10 mm (需要结束的作记录) 12 元 。



#### **・食用の袋の食を洗し**

通過マルガ止道来到熱深の塔向就能遇到敌人。サンダークエイク地弱、我后当然应该使用地属的魔法进行攻击,但小心一向出现的コーラルシェル反射魔法以上至一个。由于サンダークエイク曼阻塞缺归。攻于人全体交易、企业等我无成。4 1 4 4 4 人 7 个个消人。也是便一起、当敌人聚集在一起的的好评点是当何一段,且我和以降低以战的难畏。

#### 10 May 2014 - \$100 - 12



#### ミルと背道の手配良善の

利ミルと引道来や適正ハーゼル农园的地图、敌人 在十块墙水牌的两南方向。事先装备防犁乱和防即处的 性計 敌人数据很多、但可点相同、建议用广范围的地 大雕性魔法强攻。

#### 規制(+0P\$-0000+0.5



# FAR GBSBBO

#### the dealers to be shown

与居為屋間房的デーセル対話接受任务。与国海屋 相台旁的ラオ老人対話。出门到リノン综合商店、楼与 ブルーム要さん対話得知菜譜被人事走了。与居海屋西 側民家三楼的レトラ対话、調査书柜获得菜谱。需要材 料为十年珠噌×1、百年古海×1、メイブルシェガー・ 2、租焼き岩盆・6、フレッシェハーブトゥートラゴン ビーンズ×2、ブラックマッハー×4、魔兽の骨、2 除了魔醫の骨之外都能在商店买到。表音之后回去对话 即可。

#### Bill of SP4, 2500 the Section of the Art



### デアセトの税券

与附け台上的アントン対話接受任务。収集廉無の理等、5、職無の羽・5、機無の和・5和ハ ルグラス前 特別果不够的活去高地震 直就能找到会掉的敌人、最后的ハ ルグラス定 科鱼、在エリ ズ底更新旁可以钓鱼 振普通ブログレロ・ド・ミミス就能钓到)、收集产品回来对话的可。

#### 推翻: BP2 3000 中间



#### 宇山の美芸芸

到商園出口南方民家工楼与サートン対话接受任

务、又是解释强的跳。按顾序跨查、去礼拜堂 · 楼展望台调查椅子、去市长家调查南疆临起来的五个木箱、去武器商会背后的银台场调查得到钥匙,云东南侧,也就是身后的地下水路五打开摩头的门。进门就会遇敌。 ヤティーラッチュウ地人属性弱、攻击吸血。于政敌人后调查柜子获得被盛走的委任状。回去对话完成任务。

#### 機能性 1000 年 1000 年 1000 年 1000 年 1000 年 1000 年 1000 日 1000

#### ・奈田大伎の事項。

去北街区西北方的旅馆 楼梯受任弃。按喻家 尚 查南街区工房后门外的 盆花 随意放击上协会 楼打 开的书。前注水 x国际空和适查共使的文车,去北京 区礼拜室 楼高台桌上的军典 智型被盖的授章。

#### 报酬(/BP\$-10000 ----- 供销油等金=

#### 強きた対象機の

此任务时间限制在消失 ~ 引起幾為之前。夫北 由区东北万向的アンテロ ゼラレイナ対 事務等任务。 从西ボース住道来到クロ オザ 的ギャ ガ人ゲー。 フラッセ対话 焼作 "ファ・センムーで原稿者ね" 様 校衛獅外を別 自成に算ま ストロ域によ。

#### 48 Min 87542 8000 and

#### \*\*夢味の情域 \*\*

去北在区东北方向的アンテロ ゼ、与威病中的ゲルナ対話接受任务。此时就算已经有足够的材料也不要宜的完成任务、出门到求 スマーケット的南门与オヴィード对话可让他提供概要の骨 角和牙、并获得筋外突動、此际情需要继承配件记录才能发生 如果没有就尸族自己去找且无法得到额外突励、集齐列下的各就尸族自己去找且无法得到额外突励、集齐列下的各10个魔兽の鸟肉 鸟 卵和目玉之后回去对活即可完成任务。 占成额外突励条件后,与应房中的オーヴィット对话可以买到新有度材,魔兽系的良材作为取主食料的必要材料只有这里可以直接实到。

#### 提問(# BPG+2 0500 + 1000 -0-1

## なな

#### 一ラヴェンス山地の手配真体

前往ラヴェンス村、往殿東近町町,进到第二张地際 即往东北直遊就後、蜀五敌人。事并可製器防石化、睡眠 和馬利的性元。敌人。中三不同四数單很多,如果不防止 以上每常状产的是就是12000年1500年2000年3000年300日 以上每常状产的是就是12000年1500年300日就是1000年30日 年8年ステダン消天神。不然皆近全岸人苦哉。フェイトスヒナー防御不紊。 用水黑性職人可以根状于被。

#### 接頭: 075-0000 d



## 集計書の記忆

「A.北主医師 西京的コルナ対抗投資の 首。を西見 的市民家中 在 梅の下れ ケッ)も頼っ年市民衆事 毎複製的照片即回。

#### 接触: 876 3600 4 年

## DOM:

#### 常人の単ス。

#### 

## 会様

#### ■ 東外の知情故べ(険業任务)

前往ラヴェンス関抗与王国军主向対話接受任务。 进入废坑将里國的魔奠全部眉天郎可。

#### ### MTS 8000 10-75





无支线任务

# THE TREPORTE

## \*\*・宇見たちの救出《院蔵任事》

去近ロレント市落ま土砂会局、沿マルガ山着来到

マルガゲ山、写电镜旁的ランク对话接受任务。救出深处四名矿工后、前往西北方联鲁的强穴发生BOSS战,建议先器两约书重的CP、给物理攻击角色装备防船黑饰

### 政略透輝

部。开场先用全体整 去或者漆黑の牙褐杂兵消灭、モェドラア マー的攻压力很高。我方HP一定要保持在 4000以上,威吓姿势后的解除作品伤害在 7000以上 不用アスガ ト 完全防御的 活几乎就是 土也杀,本体物理防御很高,用魔法和攻击食料土攻吧。

#### 15 Mar 1870-10000-2-1



#### エルモ温泉の気間《発度任务》

本任务需去过ッテイス的支配才能发生、自然成把 提塔加入队伍(非意装备零力地发生器。通过トラート 平原道来到エルモ村与旅店中的マオ書さん产品两次选 择第一项接受任务。前往村子和重的ホンプ、屋、協助 司民内燃机关税ガッテン。汽車。但至ったイス、五发 看场与アスタフ对话、去中央工房BIF与ルーディ对話 前往游击土协会与零售对话选择"餐塞に同い合わせて もっす"前往トラット平原道ヴォルフを内向第一条地 門中央繁節艇为的土自对话获得内燃机关。再过工 房地下的カルデア隊道、アイナ建道来至ルーアン市、 在北街区与船员酒场等的ポルトス对话。再与蓝侧的 ハーグ到证得至ガノリン。区型エルモ目的ポンブ小庭 電域任务。

#### 推制产品F5-100000-10-0 議義演總書草茶20-60



#### **《风众学园占领市件《晚藏任务》**

朱西ル アン市務ます時景高、新山 オ ヴェ海面 東勤ヴェスタ林道、宜飢会发生战斗。接下来是约书亚 的侦查、调查以下地点、初始位置在侧方窗户、东 中建 筑物商品窗户、东侧锁住的门、本馆商品四种窗户、东 北进堂西局窗户、西北女生宿宫、市岛原园户。社陷人 面教出、前往随所建筑物教出学生、附、可行用校舍校 川ギルハート。

#### AND RESERVED ADDRESS.



### クローオ州の子配良会

急門 米 大街道 来到 ケロ キし 近、放入在 からと 路上 装备防气绝饰品、放入数量来 ラ 有 以上致き 放 人、建改 以范围 入魔 法主 攻。战 中、平 東 毛 主 关 い 与 レ イ 光 差 获 得 電 強 収 主 度 料 オーロ テ 不 単 改 玉。

#### 機器:: 1824:7000:::::::



#### **アンセル新進の手配真券**

母アンセル新連南下 敬人在前往城舶の塔的 为支置上、装备防即死悔品。敌人 HP 本多 色響 適敗主伤害有2000・即死、用全体魔法快速為人管 们吧。

#### 报酬p-\$P\$-\$006-0:



#### ▽エリーズ告進の手配真曲

数人在エリ ズ油原到ゲリュ \*门的划经之路上、装备防石化和海的饰品。ヴァンサ ト的攻击设计 么威胁、但被击破后会有2500左右伤害的高缐、注意同避。其他杂兵的攻击帝毒+石化、威力不大 用魔法一个省灭即河。

#### 10 The 10 To - 0000 at



#### サルヒ青地の子配良者

敌人在ミルヒを直通使 ハ ゼル农民的那张地图东北方、装备防毒和阴阳死施品后进入战斗。先用全体双击接攀将杂兵消灭、デヒルス スピア的普通攻击附加廉、压杀种原即死,还有全体攻击、建议集中火力一个个消灭。

#### 接続(\*\* 8P5 - 8000 - 2m)



#### 400万つヴュ海域の子記載等

数人在 / ヴェ 海道的「動料之路」、事主製品防止 石化 打技 打魔的節語。防止异常状态に数人的攻击 不順 提。

#### 提到y-BP6.5000 心



#### 増増の等の手記責義

数人在約翰の博 )前。 敌人本与不確 (中エナニスケイル非常喜欢呼L. 塘撥 200 ) 「快過火、丸全体職法 「快速影響 CP、用 S ケッフトお花人 「駒」「呼呼。

#### 接辦**小部P6 868**00 e



#### プーリッター告述の手配度者=

放入在リッター物道網往ッテイス的門口。物理財 御校を耐っ作根フ、用言本職法相以上に呼、快速衛門 相消表

#### APPENDING CO.



#### 411トラット早期の手記員書

数人存上ラートや自己が正ウォルフを正直路上。 アヒメワーム 8、陸前女子、什么威胁、強力的"深 成よりの募覆"展述成全体 一名名的主。他这个招式 有一个特点、步而令犯过权力的"体才个发动,因此必 交要素件单体 1个消人、用全体攻击的活权方只有被 全人 等路。即可见道这一点、这两战斗也不简单、事 先凡多难各好重力 复级步。

#### Maio 876-4006



#### 地下水路の手配良品

从午中区的人口进入地下水路、私人数量较多 落 も 有广范制。ケラフト角色的(P)或有多如全体概法。主 要敌人エピルストリーム収击带影 自 会施放。並 制作 定地点曝去、设作么要主使的特殊状态

#### 48 May 1875-0000



#### - エルベ川岩域の手配良者

故人在エルへ為害的 」D、数量減多、当然要准备 广芝馬取毛手段。特別是ラーケカクタス会提升全体故 人STP 和DEF、降低我方全体的STR和DEF、一定要 尽験用Sクラフト和全体魔法快速消灭。ビックカクタ ス的特殊攻王伤害在 3000 以上、注意我方HP水平。

#### 推翻:::::175 9000-1





# 查八原天木明识。 洛根技师去何无?

文 软煤石 美编 漫和

作为"《虹吸战士》系列"正统操作的本作。"在 上市不久就获得国外权或游戏网站的高度评价。 可能8.5的高分中包含了散姜玩家对动作射击类 游戏的独特馆好。但本作的超 这个分数。细腻的画面效果 景禄合在一起完全可以编美 游戏中新增的水下战斗关卡和QTE系统起到了输 上版花的作用。加上全新的对战模式和重新绘制 的地图。这些成功元素都无疑使本作具备了冲击 年度最佳射击游戏的实力。



### 茎单鳃说

Single Player

Sneak Preview

单人模式 游戏的主要模式

Mu tiplayer

多人模式 支持服务8人的对战

Options

Profi es

游戏 设置 可以设置按键 调整音量大

小、背景亮度等

档案 选择 新建存档或者读取已有档案

另 软开发中的新作试玩

## 操作简介

本作拥有3种操作方法,其中Standard(标准)与Advanced(高级)类似,只是将滑杆和口 AO×四键的作用交换了一下。另外Classic (经典)是比较传统的操作模式,在该操作模式下可以锁定敌人。由于本作手动瞄准的操作手感很好,因此推荐前两种操作模式来进行游戏。

默认的三种设置如下。你可以选择或者自定义你习惯的键位设置。



按键	Standard(标准)	Advanced(富强)	Classis(委务)
1	主要用于动作。比如子弹上膛、擊跃、开门等 在报	目击模式时是放大瞄准镜	
1	下蹲 在狙击模式时是缩小瞄准镜		
←	使用已选择的装备 如手电筒 崔规装置 热感应:	装置 电子扫描装置等 核住是选	揮載备
→	使用已选择的武制。如手枪 狙击枪 冲锋枪 手名	雷等,按住是选择武器 切换于弹	射击模式
滑杆	移动	视线移动	左右是转身 上下是前进后返
L L	精确瞄准模式 使用狙击枪时是进入开锁瞄准模式	植磷精准模式 使用狙击枪时	无作用
		是进入开锁瞄准模式	
Я	射击 攻击动作	射击 攻击动作	锁定目标
×	视线向下	后退	射击
0	<b>模线向右</b>	右转	<b>意境総蔽</b>
Δ	视线向上	前进	精磷瞄准模式
	视线向左	左转	拥击横式中前进
START	暂停, 进入菜单	製停 进入菜单	粉碎 进入菜单
SELECT	对NPC下命令	对NPC下命令	对MPC下命令

## C. Septi

# 单人模式介绍

### | 训练模式(Training Mode):

学习基础的操作、建议所有刚接触该系列 的玩家先来此训练一下, 熟悉一下操作手感。

#### 放享模式(Story Mode)

本作的剧情模式,中途可随时中断存档退出,玩过的关卡会出现在任务模式里。

#### ♪任务模式(Missien Mode)》

重新挑战故事模式中已通过的关卡,任务 开始前可以自由组合武器装备。玩家可以利用该 模式来搜集隐藏文件和提升战斗等级。

#### 战斗等级(Careor Buting):

根据玩家在游戏中的具体表现来给予等级评定,当某个项目达到100%后便可以开启新武器或是提升自身素质。

#### 有樂文等(Language Films)可

游戏的每1小关中都隐藏着3个机密文件、收集 这些隐藏证物可以开启原画、电影、音乐等奖励。 本作的训练模式(Training Mode)中共有5 关,除了水下战斗训练关、该作的训练模式与 《黑镜》中的训练模式几乎是一模一样的。通过 训练关的演练,玩家可以掌握游戏中几乎所有 的操作方法。

/ 訓練環間

# 辅助装备

辅助装备的使用非常方便,长按方向键←会出现辅助装备菜单,此时便能进行选择使用。而轻点方向键←便能直接开启已经选定的装备,再次轻点←为关闭装备。

#### **FRSU COGGLES**

电子扫描镜 场景中可调查的物体都会清楚显示 某些关键物体还会闪光。

#### HY COBOLES

夜视镜、主要在黑暗场景中使用。

#### M coccuss

热能感应器、散发热量的物体都能察觉。

#### Pis

手电筒。游戏中使用的次数不多。

#### MTL.

快速横跃装置、需要在特定场合才能使用。



## WARE THE



在遭遇大批欺人时的第一页底是寻找 掩体进行隐蔽。 阿豫蔽后进行案身射击是 是常要使用战术。尽量瞄准欺人脑袋射击。 約 果遇到头都有钢盔保护的激人放射关照都



探索时记得频繁切换各种视觉装置, 比如开启EDSU(扫描)来寻找机密文件会更 简单。开启IR(热感应)能看清敌人所处位置。

从高处跳下的过程中按↓的话,Logan 落地时会做出翻滚动作,这样可以取消落 地的硬直时间并可减少伤害。爬梯子时按住↓能 快速滑下。 5 弹而都能在5单的精补缺一性故事模式中 6000的默认武器此只有消音手枪和M8150



根据关卡设计,玩家要擅用SELECT键和 1键,不少地方都需要通过输入这两个键来与NPC进行互动,以此来解开谜题。

不同难度的主要区别是敌人的体力以 是常人射音精准度 当然是主要的区别就 是在困难难度下没有地图指引。

在水中移动速度较慢,而且在不带呼吸器就不能在水下待太久。同时大部分武器在水中发挥不出其在陆地上的原有性能。



话梅杂志&3DM=SM1

# 副情叹暗特动

## 第一章 五号货舱

## Part Tax (Pirates of Somalia)

以我利亚那特分于Bitar为首的食马里海监报 会工一般美国海军补给犯——圣海格号,看来 Bitar并没有老老实实地采在直接里。这般再立无 被的补给舰已经连续发延了4小时之久的无线电卓 数估号。

是海传号通道的神秘贯物房放在草草贯输 这次替收任务的负责人Cornel起知道实验里的完定 放着什么。他是一个产业的家伙。也是成见过候 格最思考的"责计"。但不管思样或都得要自去。 通 因为还有一笔回帐要换取证净其

- Cambra Branca

要利用宣升机上的机载机枪推聚率规甲板上的4个 及利用宣升机上的机载机枪推聚率规甲板上的4个 以弹发射并。开灭所有可见目标后宣升机阵落到 甲板上。营救行动正式开始。海盗的火力很强。 则Logan只有消音学枪和MB150多功能步枪。建议 先用消音学枪熟器下探身射击的技巧。随准藏人 施缓开枪是最有效率的悬微方式。按照地里推示



方向前進制定量通程無疾的通道產業等等 所以要等項直升和清除(技SELEGE) QIEM。 成功局障碍被清除。東國第二处被增進單 先于持高处的火箭头。然后再呼叫直升表。 深到通风管道附近,扒开铁栅栏时发生显微。 來到通风管道附近,扒开铁栅栏时发生显微。 來到通风管道附近,扒开铁栅栏时发生显微。 使导。"Logan朝着已经神志不清的热尿证 道、当Logan更准备提办法救出这家伙时,这名队 员已是理气了。反恐战争就是这么残酷。还是他 续任务吧。

## Part 🚧 降藩 (Going Under)

直升机驾驶员Alimn接收到一个很特别的特件或部队的无线电信号。信号来源于基海伦号。这种暗号一直都被负责精确打击或者奇象的部队所使用,看来Cordeli隐瞒了一些我不填知道的东西。或许他根本就不是一个称取的上司。 Bitar已经知道了我们的行动。正在筹备着"宴会"迎接我们的到来

Teresa依然联系不到表的老器格Lian, 或许

她正在宫满路斯泉处度假。她确实应该好好休息一下。因为她第一次依假已经是5年前的事了。这次任务时执选得并不知。但要击造索马里疼蛮以及安全抵达第五贯舱也并不是那么轻松的事、更何况(Tardel)他什么情报都没告诉我。

----Gabe Laigan

继续上一轮的营救行动,贴在墙头查看守卫的动向,接着伺机进行暗杀。来到室外场景时会

遭遇大批增援而来的敌兵,由于地形较为复杂,所以要在第一时间内了解敌兵埋伏的方位,多利用掩体进行隐蔽,然后间机还击。来到控制台按下按钮后发生剧情,我军直升机被两枚火箭弹击坠,新任务也随之展开。利用印绳索滑到下层,血战至直升机残骸附近。"还有幸存者吗?""没可能了,"Logan无奈地摇了摇头,叹了口气说道,任务还要继续,Logan跳下海朝袭击军舰的海盗小船游去。



话梅杂志&3DMESM.

## Part 5 第5演員(Ocean's Five)

Alima所写联的直升机在行动中被火箭筒击 整。如果故处这些常马里路坐。他们还会在世界 其他角落里继续去落飞机。我可不希望这种事情 发生。眼下,我得去并沉索马里路至的船只 他们与给房来的皮器,这就是到即皮碎底。

其实一、首张的干几个任务。包括去阿宫行为自 供罗斯以及社会。直都是地震或根特飞行。如 果Linux社会。这一定会写或是个无情的家伙。 Alimux和建设收任务的函性。我们都知道这次任务 的危险。但是大家还是丢两对了。其实则tar保护。 等军工资格欠能怎么样。行出的代价保证是传统 转。Alima标准了自己\*\*\*\*

-Gaba Logas

现在的任务是要依次搞沉两意海盗小船。先在水中利用MB150多功能步枪干掉船上的可见目标。利用造网雕上船后去船员拿到C4。消除掉船舱内的守卫后将C4埋设在方向舵附近。接着在20秒内撤离小艇,"爆炸引起的华丽火焰吸引了男子一条船的注意力。该新会快速驶近查看情况,还是利用老办法弄沉这条船吧。又是一声宣响。第二艘船的爆炸冲击波将补给舰的合金舰身搬开了一个大洞。Logan 阿总部报告了情况后钻入

## Part (Sea of Darkness)

Cardell的行为验证了我对他的所有猜测。他在报告中说是索马里海监教会了圣海伦号。使得起的一侧出现了一些细小的漏洞。目前专家正赶去维修。Bitar集团、uk-Jamul部队都清楚知道他们在寻找什么、包括在哪股去。有谁被杀

为什么Cordell要移放报告呢?当时Bitar把我逼上了绝路,这就是为什么他派遣我去的原因。想让我将功赎罪?不!并不是这样的、死的并不是圣谛伦号上的英军士兵。这场战役最后的除葬者应该是Bitar恐怖组织的成员们。——Gabe Logan

占领货舱区的并不是海盗、而是不同于普通海盗的al-Jamil部队。行动时不要闹出太大动静。打开EDSU视觉装置,可以看到需要调查的物体——仓库栅栏把手,连打×键就能把2号栅栏门打开。用老办法打开3号门后,要将门后的铁箱子推到铁丝网边,然后利用箱子翻过铁丝网。来到动力室门口时发现门已锁死,此时要打开EDSU并射击排气口栅栏上的锁,然后从那钻进去来到动力室内部。

## BOSS Fahid

# 第二章 逆流终点

## Pert Lies Below)

模罗斯特特部队(Spotement)的业现并不让我吃 「我们我在各种估计上找到了Bitar fiel-Jamil部 外情未得美丽就要最重。但在那边在中坐被不到 和试证。 接着我又发现做牢部队业现在了丢涤 他受的沉淀地点。我免的遗迹近地们,他们专 业、或思、是极其危险的人物。

《《明在失事地点号找一些证据,成其希望 Cornell的信使已经复制了Linux 当地拍到的一些文 件。这次任务或特地请求了一位者朋友————





话梅杂志&3DM-SM<sub>2</sub>3V

Bishop。Linx-直叫他"反叛的牛仔"。这也确实做证了他因为一些不良作风而被宣降特勒司(SAE)解准的原因。喝酒?还是牛殴?我记不清原则了 我只希望和他在本面下能导换到有用的东西。

-Gabe Legan

前次展开水下行动。在海底发现几名做军蛛 人正在探測船体。10gm可以进行暗杀也可以从远 处理击他们。全都搞定后帮Biakop的小型潜水艇开路。具体方法就是用于拉开挡路的水雷。当潜水艇停下后。再次打开EDSU会发现附近墙面上有4个闪光点。只要依次敲打就能找到含适的点。Biahop在进行切割工作时要保护潜水艇不被使军蛀人都私打坏。坚持一段时间后Logan会被吸进空洞内。

## Part / 黑暗深处(Depths of Darkness)

Bishinp在风船上切开了口手,由于船内真空、水流瞬间就把我吸进了舱内、能活下来类是个奇迹。在舱内我找到了Contell的信使文件、具希望能通过这条线索找到Binn。在舱内或许能发现Cordell在第五貨舱装运的货物,但这有许多镇特种关进行把守,看来我只能凭借一人之力来解决掉他们了一不管怎么说。我和Bishinp都不期待与俄潜艇都队相遇。

Biship的举动让自己陷入了许多危险境界, 不过他最终还是依靠铜黑的临场技巧解决了问 題,真是个乱来的家伙。难怪Teresa一直说他是 个拖后腿的人 ——Gabe Logan

隐蔽在水中以精确射击干掉岸上的守卫,上岸后来到二层开启排水口,接着射击4个排水口处的齿轮。待水位上涨后爬上岸,利用RTL绳索滑到对面平台。爬上缺口后要设法突破俄军的攻击,战斗也渐渐进入小高潮。来到导弹发射井房间内下水调查时发现弹头被锁,上岸打开开关后再去调查。调查完毕正准备离开时会遭遇了两名精英士兵的狙击,不过并不难对付。

## Part 5 死之進潟(Dead Currents)

这样才能使拥有军事机雷的船只看起来比较着 通死。Bitar知道第三實施的秘密。所以准备底面 船上营卫知道Bitar的为人。为了治命把每是情报告 转了Bitar。现在电路开清楚为什么俄罗斯人电知道 准在事情。一种个线上较Xxxxxxxxx多下的人已经构 准成之前拿到了Cardell的信使进来的工作。

Biolop合併我都上有原子被反应装置。这里依可能是被构成性效。现在必须近人到引擎房间上原子被爆炸。如果让俄罗斯人被坏了每上的冷却,我里就疼烦了。

Gabii Lamai

無体开始傾斜并发生小規模爆炸。退路已被 增住。兩眼下之事就是赶快和Bishop汇合。通过墙 边水管来到二层推下重物硬穿通道。跳下水关掉



在边的机关就能原利潜到另一头。上岸就能看到 天花模处的和hop。 道道尽头的口打不开心情要的 道具管道规则磨累。 "然后打坏门上夹着的木板。 中途还要掩护的shop被解门锁。来到放客冷却装置 的房间。两人要合作把这里的三个开关打开。注 意有对间限制,完成是"重大8056域"。

## BOSS版 Sergeyev

这家伙和第一章的BOSS類出一道。只是战斗时千万不要射被BOSS身后的玻璃。这里有个参亲 BOSS的方法。那就是使用M8150多功能步枪的爆炸子道。一发耸耸击毙BOSS

## Pert 4 海水(Drowning)

Bishop很出色地定成了任务,如果Lian在这 肯定会对他刮目相看。如果没有他专业冷静的分析,这次任务肯定会失败。我只是想知道为什么 Bishop会接受这样的任务,比起他的军队和中东 石油联盟支付给他的佣金来看。[PCA所给的实在

是太少了。也许这次让他回想起了以前在SAS的 生活,以前的军人生活。

Teresa来报,第五舰队正朝这赶来试图推毁判下的船只残骸。难道海 军知道Kudrenko和侯军部队的位置? 更糟糕的是 Cordell知道我在这,也许

古梅余志をSDM』SM

Cordell是为了不泄露机密而试图植题圣谛伦号 他想永远埋葬这一切。这包括我在内的所有人。

-Gabe Logan

激烈的海底大战开始,Logan要与Bishop一起 对付大批俄军蛙人。在帮Bishop找到潜水艇后还 要负责寻找潜艇零件,开启EDSU后看见一个闪烁的物体就是零件。启动潜水艇不久就会遭遇俄军潜艇,打法是射爆水面上投下的深水炸弹, 靠爆炸冲击波来使得俄军潜艇无法动弹,接着快速游上前扳开仓门,反复3次即可摆脱危机。

# 第三章血色汹涌

## 



**由于全体主意大点行业开始这样的**小

第上与Bitar取得联系并知道第五貨物的秘密的 完計與身上的Lian被军情六处(IREA)和延二也许做 部队里有英国情报。与的双重同译。Maggio是我在 IREE有者交情的联络员。他答应在特达里与我避 我。她会给我进第一些情报。我希望她能给我带

-Gabo Logan

能当地民民与俄军交火时偷偷船上岸。禁在 花坛后射杀所有可见的目标。指定后在斯桥处利 用引工绳索滑到河对面。在房间二楼没有找到 Metale。即遇到了遍地民民。民民要求Logen体助 他们对付战军。注重新道上有陷阱炸弹。听到 "信"声就要开EDSU来侦测。打开河道内的排 水口后按下街道尽头房间内的开关。最后按照地 围掘示来到另一幢建筑内。上二楼会发生剧情。

## BOSS战 幾甲车

水域的主要質的是萨斯克夫萨亚苯甲苯 方准是 先用机枪扫射兼平车的机枪部位 城市 电影带车停火时呼叫民民上首安装C4 民民在安装C40 英帮忙清除从四周包围过来的主要 漫画 其注意兼带车的还会冒出来一个做人 一定要第一时间干掉

## Pert 2 导找敌人(Found Enemies)

他们想通过着杀来找到些什么?(Tordell, Bitar、MIS、俄军部队是通过什么联系到一起的 呢?最主要的是,这些和Lian又有什么联系呢?

这些疑问都留到见到Luan才能解开,因为她 从没在我面前说过说。当她告诉我她要去塞浦路 斯兹松时,我相信了她。但是她并没有去塞浦路 斯,而是来到了这里与其他人秘密会面。

-Gabe Logan

Logan在楼内遇到了C国特工Trinidad,由于 Trinidad宣称自己知道Lian的线索,Logan决定暂时 与她合作,毕竟杀出重围为眼下之急。半路 Trinidad会趁机溜掉,Logan只能继续单独行动, 在着火的房间内有个墙洞,从那里爬出去来到隔 盤房间。接着要帮助Trinidad摆脱追击,开启IP热能感应装置,然后隔着墙壁击毙外面走廊内围攻Trinidad的追兵,估计这些家伙死都不知道子弹是从隔壁射出来的(--)。



古梅弁志&SDMASMS

## Part T. 无处可选(Nowhere to Run)

15年前我把Lian部入了组织。在那时站起放了。老幺基本Lian都不会是双重用菜。 奔言自己的祖国资施的背叛非常定藏高独是站外 没有造到国家的运输资度和直接知道为什么资现 在我打算我出其中的原由,在Elimo的房间里我发现。 第六个大人等 推足C国特工是独毛基于共Lian是为 什么世界主义部分的国家都关注看第五贯教的征 清晚?

这些问题都只有Lian还有热的同样重解来。 我無关于Linn我知道的包許并不多。但我知道施是! 我的格格员并且我的格格正处于围境。无论Cordell

偷偷潜入教堂。发现MiS的特工Maggie被抓了 起来。正在接受使军士。吴的审问。Logen可以采用 轻轻推问进入或是扔闪 光弹的战术来全歼敌兵。 做下Maggio后还要对付突然出现的武装直升机。对 付直升机的方法很简单。只管解避在墙后。等直 升机扫射完毕后立刻呼叫Meggle进行反击。如此往 复便能击擊战机。Leg an正在庆幸自己禁过一前 时,却被人从后面打晕了。

## 第四章偿还

## 特立尼达(Trinidad)

这些看字都是篆鸟、经过几个小时的折磨、 他们依旧没能从我这里获得任何可靠的信息。全 世界的每个特工机构都会训练像我这样的人以防 各拷问 我的脑袋隐隐作痛,并不是因为看守的 拳头,而是因为Trimdad。

1 mn是我的老搭档。她一定会带我解除心中 的图点,因为我能帮他找到她的丈夫Shen Res 其实除了知道她是Lian以外,其他的我一无所 知。Lian到底为谁工作?是什么让她各入其中?

-Coabe Lugan

Logan醒来时发现自己身处看守所内,在接 受审问时试图挣脱束缚,但以失败而告终。随后 Logan在牢房内设计弄量了看守,在费卫室拿回 自己的装备后往地图指示的地点前进。有电脑的



房间大门被锁,需要通过房顶的天窗进入室内。 调查电脑监视器时发现Maggle被士兵扔进了冷藏 库,当务之急便是在限定时间内救出Maggie。找 到冷藏室后开启IR装置就能探测出Maggie的准确 位置。

## Part 2 极度深寒(Into the Cold)

Cornett 一定认为Linuxent-jamit 存在某种业。Cornelt工作的。《美俚相理》 肯定会派人把她抓回来

根据MIS特工Maggie的情報。展片上的Linux Shon在序序河边逐至一场意外。Missry Cordell提供 的照片表示怀疑 为野棚或购物。\$110斤稻屋与



Gabe Logan

温然<del>Naging系</del>邦。了沿途的几名守卫,但是带 电的铁丝两种阻挡在了充人的面面。正当Ma 洞宫处准备对电线做手篇制 上走的出类从山林内 杀了出来。原金任务自然落到 在ogan的铁上。惟 人森林以后,由于暴风,置天气导素能见度极差。所 以从现在开始要一直开着很美量。这样就具位置就 一貫了然了。曹珣大樊曹之后是一段精彩的陶哥 准、Maggie要使用SVD推护Logen前进。在最后的模 头骨上,使军局然逐出了美甲车来围墙追犯们。不 过期担心。附近的地形对Logan来说绝对是有优势。 約5.利用C4炸毀美甲车即可通过本段。

## Part 3 该死的贷款(Deadly Cargo)

董率、森林或是机场已经没有被人追踪的进 身下,但我还是感觉有人在暗中监视我、张踪 我。我感觉Laun没离开Shen、另一方面Tranidad正 试图利用或来找到Shen。

現在我知道该去學里了,Lian和Shen曾经在 库那河出現过。相信如果我能找到al-Jamil,我 就能找到Lian。 ——(rabe Lugan

行动地点转移到了Kudrenko的军机上。由于 俄罗斯人怎么也不会相信飞机上隐藏着美国特工,所以说是毫无防备之心的。Logan可以一个



一个将其暗杀掉,以避免引起不必要的骚乱。最后来到机头时便会遭遇BOSS战。

## BOSS被 Kudrenko

对法比較簡单。如果使有無弹性的苦菜能在几秒钟內子與800k。 如果没有的苦菜使旧采用的 脚的无赖战术吧。

# 第五章飞沙走石。

## Part / 映谷风易行动(Operation Canyon Storm)

Annil的命令。Cordeall没有经过任何平平到外。在 有任何实施经验。我以会查约各样采动。然后让 年民主直接中平我们下的或数。如果Linn在这一或 不能保证有足够的时间未找到他。

Gebe Legan

Logen要与当地美军一起合作杀敌。先指挥友军进入MI主战坦克。由于开动坦克需要时间,所以还得推护坦克。优先干掉拥有火箭炮的敌人。行进途中还要协助坦克排除地雷。开启EDSU就能发现能藏在土中的地雷。我方山头的两座防空机械要休单坦克来推戰。特检口准心对准具标时才有发炮捕令出现。在本头最后。敌人会设计特殊兼炸斯是Logen随着。起来一起跌落谷底。

## Part 2 不为人知的过去(Our Hidden Past)

如果一年前Cordell是让我们离开al-Jamil,这一切都不会发生。当时抓捕Bitar的时候。Bitar的手下正前往纽约某处计划引爆装裁着天然气的油轮。Cordell当时接下了这个反思任务、最后虽然阻止了大爆炸。但是却被跑了Bitar。

Bitlar生性凶残、绝对是个可怕的敌人。Bitlar知道这一天总会到来,所以早就准备好对策了。 现在距离他的地堡人口大概也就只有100米了。 就是这100米。我却花了很长的时间才通过。对 Lian来说时间不多了。我要加快行动速度了.

Gabe Logan

消灭围堵上来的敌人后顺着指示走、该区域 虽然地形复杂,但是行军路线只有一条,只不过 要频繁利用RTL绳索在各个山头来回移动。半路 上Logan会遇到一名掉队的美军士兵并与他一起合 作作战。在山谷内遇到4座机枪堡垒的阻击时, 要用枪瞄准目标并呼叫空军战机进行精确打击。 找到地堡入口时还要掩护同伴埋设C4,利用附近 的机枪来击溃不断出现的敌人。

话梅杂志&3DMFSM√

## Peri 沙漠战火(Desert Flames)



Bitar果因为此业领平的入侵在阿客行进行着 抵抗。当总体组织高可为自由而战时,我们与俄 军站在了一起,成为了盟军。sil-Jamii内部有很多! 作Bitar:一种的人。他们尤其各致针对我。

股(ar的计划原明确,如果他能大规模至产运送或器。他会推筑而方面家庭中来任何有利可固 的东西。接向传说就是名词。其是不用方的掌 技术他并不是心这样做是否会让第三世界因的母 型变成泡粉。两样也不是心这种数更会不会使最 地数百万万民报税首圆。成并被标选要求来就是 计划之内的字。

## 第六章 破碎的宿命

## Fort 通远的归遗(The long Descent)

现在一切健康都揭开了。Cordell并不是在强烈爱国心的驱使下去消灭Bitar。他隐瞒了他的真实目的。Bitar一开始就被各人了这场阴谋、因为他受雇于Cordell。现在Kudrenko死了,Massate被管制。Cordell被击毙,游戏玩家就剩下Trinidad和Bitar两个。

一些避象显示这次不能让linn和我一起行动。linn曾着生命危险帮助我从死亡下逃脱,那时她就没有后悔帮助过我。也许我们的关系没有您像中那么亲近,但不管怎么样她始终是我的搭档。 ——Giahe Jugan

关排水下排水阀门后再潜水穿过水面的拦 网。通过小平台后潜入水下找到并关闭第二处排水阀门。上岸后的任务是炸掉三个发电机,要注意这里的守卫随时会出现。完成后爬到中间那台发电机的顶部,在那里利用RTL绳索滑到对面平台上。控制着大排水口的开关需要钥匙卡才能启动。这时别着急,因为附近会突然杀出一名敌人。而钥匙卡就在这个人身上。刷卡后远处的大排水口停止排水,此时赶快前往已经停止排水的排水口吧。

## Part K 无能为力(Powerless)

-Gabo Logan

这关地形虽然比较复杂。但是任务目的很明确。那就是破坏该区域的两个发电机涡轮。下水 后可以选择从水下管道走。这里水下管道都装有 陷阱炸弹。需要用枪来打爆。半路会来到一处有 水的房间。按下这里的开关后水中会充满电流。 这可是等下会居到的重要装置,根据地面来到目標地点,开关打开后全出现产业编装置,依据地面个装置后第1字消轮停处逻辑。接着模据地面的不多第2处目标地点,各位是不是来到目标地点并没有找到什么可调查的东西模。其实秘密在你头上,给头就能看见巨大的转模上高就是需要的破的3个装置。最后回到海南有水的房间。在这里会逼是AS装甲兵的进攻。战斗技巧就是先拨下开关电晕水中的AS装甲兵。然后精确射击其背后的装置。按照这个方法可以经松击败这两名强和

话梅杂志&3DM-SM

## Part 3 瓦爾(Disintegration)

随着转换装置和发电机涡轮的煤破,allaml发现了我的位置。他们派出了最好的士兵前来搜捕我。Teresa告诉我现在整个大坝处于不稳定状态,任务在艰难中进行

我再次感觉到我被蒙蔽了,Trimidad也在这里,我知道她是来这里追捕shen的。Lian知道我不会放弃整个任务的执行,我得去营教她的丈夫 Shen。我不能让Trimidad抓到Shen,我也不会让 Shen 回じ 国。我要在这一切发生之前阻止 Trimidad。——Gabe Logan

消灭指挥部内的守军后调查电脑开启大门,路上要多射氧气瓶来轰杀敌军。在有两个锅炉的房间内,首先要把铁钩子钩住其中一个锅炉,然后通过楼梯来到高处,在那爬梯子走到另一块区域。找到Trinidad时要替她松绑,注意听她会报出密码数字。救下她后居然又跑了,先不忙奢追她,眼下要把周围的守军给解决掉。在二层将行车的开关打开,这样行车就能利用下面的钩子钩住锅炉,以此来撞开大门。原路返回时又会遇到很多敌人,而且来到最下层时还会遇到AS装甲兵。用老办法来轻松搞定吧。

## Part 4 指引(Leading the blind)

| Manaca | 一手世子电池東亜 近行東亜能 元体情存報量 | 後が使世界更得更美力 | 住是世 本本國政府都無犯官理子平字領域 | 清永貞不能 を単数200円返開 | セ本書報1300万円及共年的他 ・成名地道 | 1000円円是不是事実 | 元子しい近 ・成名地道 | 1000円円是不是事実 | 元子しい近 ・成名地道 | 1000円円是不是事実 | 元子しい近

#### 精楚。不过眼下最一颗紫的是对付可怕的Bitar

理一批激人。一定要小心应付。

第于与Shen见面了。这次要与他合作关闭3个 原应继电器。先指挥他去调查地电器。当听到 Shen的指令后调查站置上的装置。然后再去关闭 更应器。要注意的是是每关闭一个反应器都会出

## 



我终于彻底搞毁 Tal-Jamil, 但是Bitar却带着并弹发射装置逃走了。究竟他又有什么计划 呢?他的"沙漠混合物"被摧毁了。他的罪行也眼 光于天下,叙里虽政府也不能继续拒护他了

Bitar、Kudrenko、(nedell, Addison、 Blake······我的过去让我得到相应的惩罚。现在。 由于Trimda和Shon的原因。Lian也得为此付出沉重 的代价。

---Gabe Logan

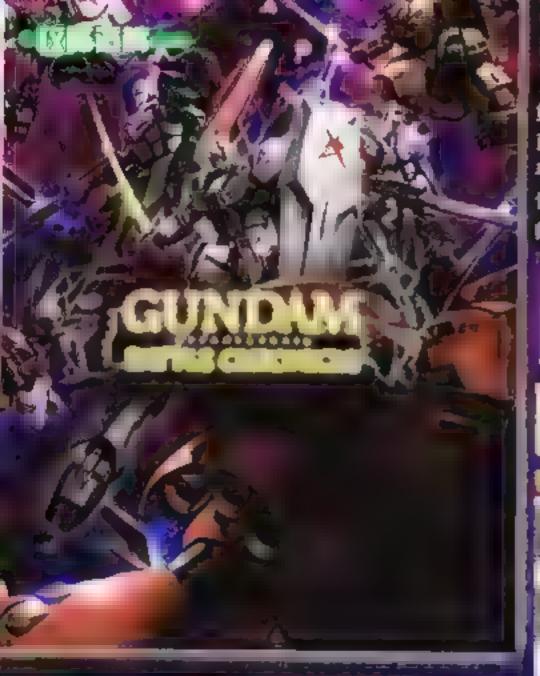
作为游戏的最后一关。主要任务就是追击恐

特分子头目Bital。在升降机上要利用角落的机枪来一边清扫沿路出现的敌人,一边瞄准右前方升降机后部的三个电力。数置。如果你不打电力装置的话升降机会一直往上开。由于在击毁其中两个装置后,Bitar会开始用机枪狂射你,难度瞬间提高所以建议先把3个装置均匀地破坏到一定程度,然后再一口气将3个即将损坏的装置瞬间击破。接着开启EDSU,瞄准Bitar所在升降台的地面闪光点射击即可过关。最后玩家就可以慢慢欣赏结局,绝对出乎人意料的结局。



在物理学中,明彰 是种很奇特的东西。它们比光的速度还要快,并且都是由过去所发生的行为而引发。

话梅杂志& 3DM - SM<sub>2</sub>\

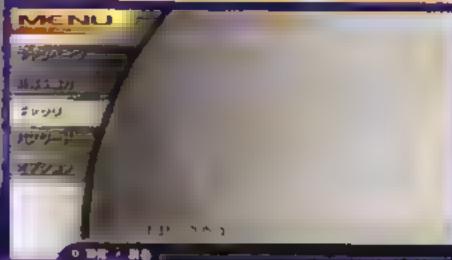


文 乌冬、taskinyon。 莫爾 澄雪

本作是NBGI在PSP上推出的《高达》ACT系列的 第三作。能过《混藏》的进化后,游戏在系统上的设计 已確定下来。因此戰过某列第二作的凝潔能很快上 手。由于官方还未放金牌菜关卡的客码,因此相关的 详细研究我们将在下一筹放出。同时也会有更为精彩 的阿克西斯路线和EX关卡战术点评。

◆NBG ◆ACT◆2007年10月4日◆台幣

◆1人◆4860日元◆元对应居力



### **東温菜**草

44-5-游戏主模式

恶學應说

对战&协力 进行1人的自由对战或2人以上的通信对战 协力对战

在这里可以查看已有的机体。 驾驶员 製紙和以往的战绩 还可以形态 已收集的BGM V Y 7 1 "

ハスワト 输入密码能获得相应的EX关末

17-90 更改游戏中的相关设定

## 角色作成界面

听顺车 原创角色所属势力

人物类型 分为新人类和普通两种 新人类 タイプ 初始能力值低但成长率很高,普通类型初期 能力值很高但成长率很低,简种类型都有篇

于自己的专用机体

1 1 a h 选择应创新色的人物造型

名前 角色的名称



### 迁务选择菜单

オブ.ヨッ トセーブ

更改游戏中的相关设定 开启/关闭自动存档功能

t.T }-读

存档保存

战绩表示 查看综合战绩和击坠机体清单

タイトルへ戻 回到特顯画面

## 机体改造界面

#### **発作項目名称 ―** 無批

200

英弹防御

セ ム防御

机动性

ステスタ 出力

スァスタ 速度

\*\* 5 , 好 乾回速度

机体的耐久力

鞋响机体被从弹武器攻击时所受到的伤害 影响机体被光线武器攻击时所受到的伤害

机体的移动速度

影响机体冲刺槽的可使用时间

實驗机体冲刺时的速度

跳跃或冲利时着地的硬直长指 机体移动 改变方向时的速度

#### 八百 男 同 長春

威力 命中率

连射回数

弹連

プロ ト性能

使数

#### 

武器的攻击力 攻击的命中精度

射击 武器 次可射出的弹数

子弹的速度

武器的上弹速度 武器 装 载的子弹数量

盾耐久力 盾可承受的伤害



0.01537**40**,431

セブ

## 战斗操作

方向缝	机体移动,连续输入局一个方向两次为冲刺
滑杆	在锁定敌人的情况下推摩相应的方向可以切换锁定对象
0	#武器
Δ	格斗武器
	副武器
×	跳跃(有重力状态)。 升高(无重力状态)
	防御
R	锁定敌人
r+O	SP射击
L+A	SP格斗
L+ X	5户.中重
L+[	切接主武器
×+[]	变形(只对应可变形为MA的机体)
0+4	SP必杀技
L+O+A	超级模式
START	查看作战目的与地图
SE, ECT	<b>並</b>

## 战斗国面解说

①需要保护的友军 \*P相。

②敌军里需要击破 的王牌机师或母舰 咿槽,



②雷达,其中蓝色箭头为玩家控制机体,蓝色圆点为搭档或友军,红色表示敌机。除了机体,地图上还会出现不同颜色的区域,其中黄色的表示玩家控制机体或者保护指定对象需要到达才能过关的区域,浅和深两种蓝色的表示分支路线,红色的表示不能给敌机进入的区域。

の机体状态栏,其中第一样为搭档HP槽。第二程为 玩家控制机体HP槽。第三栏为SP槽。

⑤武器槽、第一栏为主武器;第二栏为副武器。

⑤冲刺槽,

## **姓后温泉**亚直接说

①分数奖励部分,第一样为时间奖励。过关的时间越短获得的分数越高。上限为10000分。第二栏HP奖励,过关HP剩余越多获得的分数越高。上限为10000分。第三栏为追加奖励。达成某些特殊条件便能获得,如保护己方母舰、击破敌方王牌机师和击破敌方母舰等,具体要求在作战中通讯员会给出指示。分数上限视每关的要求而定。

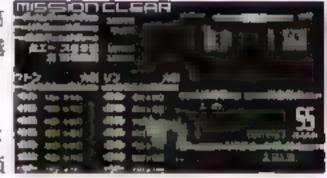
②人物成长一览.

②击坠数、关卡中击坠的敌机数、击落敌机所用的 时间越短获得的分数越高。

④MS倍率,根据玩家使用机体强度而划分的数值。

机体能力越高 MS倍率则越 m

⑤综合得点, 击坠数分数× MS倍率+\_项



奖励分数总和就为综合得点数值 另外搭档的机体的MS倍率不列入计算范围、BANK是电脑根据综合得点给出的评价,从高到低分别分为SS、S、A、B、C、D、E、评价影响游戏隐藏要集的开启。

®获得的pt,

# IX略要点

## 连邦军(0079)

敌车全天

D 10分钟

第一关虽然可选择的机体很少。但是敌人的机 体也只是扎古之流。所以完全不用担心。全来熟悉一 下实战操作吧。

敌军全灭

D 10分钟

兼人配置和上一关差不多。这关的最后两架就 机是一起出现的。注意在对付其中一架时还要需意一 下来自另外一架敲机的火力。

敌军全灭

0 1 10分钟

音被初期的几台机体后就会出现数方母规》这时玩家所要做的就是在它递出被场前把它出出。要不然写会导致GAME OVER《在数方母规律剩余十半以下时》会出现一台老虎。对于现阶段的联邦军的秘宋游对付它还是有不小难度的。建议如果在前面有黑下的SP的话就全都用在它身上吧。

敌军全灭&保护己方母舰

话梅杂志&3DM≤SM√

1 aC 1 10分钟



可以了。消灭初期散人后散方王牌机师登场。用SP技 解决吧。

74 4.

搬运物资&保护已方母舰

B 1 10分钟

是新金天政人也是能过关的「但是描述物資有 (0000分的奖励」如果想得到高評价的函數得一个不 環境開始。另外迅速亦為各联出来的星色三连星也是 获得55评价的关键。

\* + \*

数年全人&击坠落敌方母舰

C 1 10分钟

想快速过关的话只要击坠落款方母就就可以 了。不过要是慈获得这关的SS评价。就不能这样做 了。因为只有敌方母舰存活的情况下散方的王牌机即 才会在一定时间后登场,击破它过关后能得到不少的 分数奖励。不过他的实力也不羁。我方没有强力机体 的话还是用SP攻击吧。

敌牛全天8刚止敌方母舰,并攻

日 5分钟

本关的第一部分是共通的。而接下来的两个部分会模据所达成的条件不同进入不同的分支。快速击坠改方的3艘母舰的话会出现浅蓝色区域。可进入分支人。而如果是先消灭了母舰放出的所有杂兵再击坠散方母舰。这时直至就会登场。击落他而并启通往分支8的深蓝色区域。

分支A-1在基準內部进行。全灭意人后达到指定 区域即可通过。

分支A-2虽只有更变一个。但是他的机体不强。 一个SP必杀技就能搞定。

分支B-1和第一部分差不多。只是战场转为临上,敌机多为扎古。

分支8-2除了要面对更更专用扎古外还有一部伊 夫里特改。两部机体在一起比较难值,建议还是先用



学技古破一个后再慢慢科理另一个。

) 故车全灭&阻止敌方母吸进攻

·B 5分钟

本关分两个部分。前半部分没有什么承点。全 灭杂天后出来的老虎不打的话会直接在下半部分再登 场。下半部分的主要任务是破坏敌方的宇宙穿梭机。 而且在战斗开始40秒后穿梭机就会升空。要获得分数 英助的话就得提紧时间下。在全灭初期散入后敌方的 连膊机师爱螺出现。注意她的机体阿普萨拉斯有光线 助护军。光线武器对付它并不好使。显好的方法还是 附格斗系的舒必杀技吧。另外保护发军不被击落也能 获得额外的分数奖励。

C T 2+1 - v

**一 敢车全灭** 

B , 5分钟

根据上半部分所达成的条件不同会影响到下半部分进入的分支。直接击量最为每舰一定时间后会出现进入深蓝色区域的话就会进入分支人。而如果没进入深蓝色区域两国下继续成斗的话金灭来兵后会出现章的王牌机即。击破他可以开启茂蓝色区域。从西进入分支型。

分支人的任务为保护我方母親不被击坠。有足上将 多限引火力散机是很少攻击母舰的。所以不用刺激冒 在母舰的身边。另外最方的飞行器也可以多加利用。 全交条兵后会险线出现两架MA。它们要场后全直接或 击母舰而且还有强力的SP技术放任它们不管的话母舰 很快就保不住了。所以它们一出现就要优先由非

分支8为告坠散方母,制、注意想要获得这条分支的。 约率评价就得多用灭象更。要不分数肯定是不够的。 每规智到是后再打

指定时间内保护基地设施

C 2分钟

本人的數量不多。但会从几个方向變敗。处理 不当的拓基地设施很快就会陷落。建议这类前把指袖 和他使用的机体也稍做培养。这人负责一边。自己真 動快点多益满同之鱼。就能很快过美。

44 4

到达指定区域

A 5分钟

本关一共由3部分组成。其中第3部分有两条分支。第一部分只要被坏大门达到指定区域后就可避过。但是如果追求评价的话还是建议全次数人后再进入。第2部分在要塞内部进行。目标为破坏要塞的中央部分。这里的路不复杂。但要注意每周门后都有一定数量的仗兵把守破坏中央部分再达到指定区域就可避过。进入第3部分的分支出现在完成破坏中央部分后。直接进入地固定上的设置色区域的话会进入分支机。而如果打开了在下和右下的门的话就会出现该国和它的大概。不击落他的话他就会于右下的深蓝色区

话梅杂志&3DMFSMV

pro ort

域脱出。跟着他就能进入分支B。

分支A要对付BOSS。應需的取合力暴高。被它的一般的光束武器打到也是非死障伤。最好还是用有射 告系SP必杀技的机体在远距离削减它的PP。

分支B模对于要简单一点。要获得高评价的话道 议母能还是费到最后击乱。全天柳期就人后要翻再次 登场,不过这次他可不会逃跑了。

四 四

敌车全灭&保护基地设施

\*10分钟



表家可以多利用建筑做接护运一消灭。在击破了章方 连牌机等后已尼会出现。但是很快就搬退了。不用刺 准击破。下半部分会直接和他单模。

放车全灭

A 10分钟

作战地点在研究设施的外部。因为场地是强形的旅游、弹道为直线的武器的攻击范围全结小。在迷 距离时发挥不出成力。一些打不到的地方就要靠核斗 武器下,消灭初期敌人后802至场。它是低于一定程 政器会进入超级模式。攻击力和防御力每大幅提升。 看到它全身还直光的时候还是暂时阻避一下吧。谁中 \$P\$也会作为张方摄草至场。在击破了802后。还有两



3 敌车全灭

10分钟

要想获得SS 评价的话就不能太快击破政方的 MA。30秒后取方增援出现。全灭了杂兵后再对付MA 才能获得高的分数。 MA的浮游炮很难躲两旦杀伤力 很大。最好不要给它使用的机会。

**】敌车全**灭

I A C 0分钟

显然敢人不多。但是敢方王牌机算显丽有夏亚和拉拉两个强力角色。所以要很小心。见到拉拉的要美导停下不动时她就会放浮游地了。这时要赵快解除镇定用5P冲刺往而向她以外的方向她。要不然吃亏的可是自己。另外这类重夏亚的机体还是很一般。用5P必杀技可轻松解决。

敌车全天&保护己方母舰

5 / 5分钟

第一部分在宇宙進行。这类要以音點數方母能 为优先。它们的火力一般都集中在表方母能上。企業 初期歌人后会出现一会要萬号。对付MA的最好的力 液就是围著它转。1四为MA的转向不像MA等企業指。 许多武器就没法达到所置了。只有浮游给例外。由被 它后有两个选择。1或蓝色区域进入分支机。即蓝色区域进入分支机。

分支A-1的场地在要塞外部。由被所有常机后和 被坏大门局到达指定区域就可通过。不过这类的数据 第三比前面几类的都容集。不要太过深入

分支人--2夏亚灣聯吉康号登場。這個的第四頁不 能和从前機提并论。「几个武器都是多体攻也」
東京標 港接近他。据住他攻击的空頭用緊急兼找棄吧。 能 破后记得还要把头部也破坏推

分支8—1在臺灣內部進行。主天常人而到达院出 区域就可以了。惟人比较分散地彩也有点复杂。多質 意分岔路。

分支8-2也是西河夏亚。基本和A-8的区别不 大。身体和头分开5度坏才能获得高评价。

古藏军 (0078)



、敌率全灭

D 10-分钟

初期只有一課者對《 随后的增援也并不赚对 付。正好用来试试实成的手載。

· 大 15 47 英

→ 敌军全灭

-D 10-分钟

建度稍稍提高。在远程用枪扫落即可轻松

获胜.

话梅杂志&3DM-SMb3/

#### 守护主舰的同时全天敌人

4 , 473

\*C 10分钟

此战敌人运动性比较高。一旦中了古姆的蜘蛛用后相当烦人。注意敌人的攻击灵活运用闪避技术。之后的提军会陆续出现,时刻注意我方母舰的血量。不要远离。BOSS虽然比较耐打。但毕竟是前期。或除并不大。攻击也比较普通。使用必杀技能轻松解决战斗。

: 敌军全灭 同的阻止敌战车部队突破战斗区域

D 10分钟

此就会遭到一批战车部队的突击。旁边Mishire 很早,此时建议一边有方向地联联一边转击。不仅可以禁道敌人的攻击也无视地形的影响。

包围灰军主舰、同时回收物资

C 1 10分钟



不要理会放入阿使用SP冲刺回收。之后由更約3个 BOSS很强,建议用SP必杀解决。

1 守护マートアンクァ、全天敵を

B 10分钟

此关有三场战斗。第一场在水中。散人的速度或 顺不少,远战武器更容易瞄准,此场景并无太大难处。

分支A~1。被坏地下设施入口的隔壁。支援支军的进攻。 这里有大批的古姆、陆战型高达大军和大量的炮台。火力极为凶强。机体最好一刻都不要停下来,不然随时有被打的危险。在破坏完左上区域的照整之后过一会儿会有8065登场。在运处用枪扫射比较安全。

分支A-2、分支A-1運跑后自輸送入。这里要和 包括阿姆罗在内的两个80SS对战。建议先将SP標實 消。阿姆罗的帮助很快,检典难以命中,用近被武器 与之对抗才有明显效果。

分支配-1。要求玩家深入意實得司令部推戰。一點 突破重國,推戰日标后立即向地區的黃色医域追離。

为支8-2。分支8-1逾跑后自动进入,本战要单批 两姆罗。在没有刻意练级的情况下想要和他单批非常跟 难。依然建议在之前先蓄足SP。然后用必杀打败他。

! 阻止敌方进入指定地点, 击坠钢坦克

8 5分钟

第一场战斗里一样排的高楼比较碍事。敌人方

面并没有什么难点。故军全灭后前往地围黄色区域。 第二场则要保护目标不被推聚,这次敌人之间的顺高 拉大。要多切换视角观察它们的位置。被舰发射后间 的改为故军全灭且增加友军。最后BOSS兼罗驾驶高达 EZ-8登场。

· 破坏敌车基地 设施

C 2分钟

没有什么难点》只要注意时间。不停地击坠**就** 机就可以了。

保护毕格罗、全天敌军

B 10分钟

操到了字面。 本战没有什么 准度。是无重 力条件下的实 战练习。



破坏基地设施

B 10分钟

本关款人的能力有所加强。将基地破坏后6068 有目的地出现。BOBS的都"粉速度与透验性都非常高" 要利用他等对后的硬直时,但来收查。在农军的牵制下 他基本没有简重来攻击你是如果特BOSS击坠则进入。 分支。直接到达目的地段9进入8分支

A分支。 要求款率金 页。附不附会有益量者人编 炸攻击敌人

■分支。実力比起之 前要差十点 | 上来直接用降 攻击即可。

守护基地设施 敌车全天

A 5分钟

第一场。这一关金是小山。隨音予在这里很难 发挥。敢人是清一色的音 姆。运动性极高。谁议把光 线防御加多一点。平时多 冲刺。尽量不要走路。豫人 全灭后出现一艘母最不停-地放铁球。不过铁球的血不 多。清理完之后会有目的)地出现

第二場。守护基地。 像人会从四面八方赶过来。 如果是格斗系的就比较吃一亏了。 毕竟要守护基地。 道 战速决为好。之后出现浅蓝色目的地。

第三场A分支。进入地間的決查包区域。此形象件是守护度据,改写全交。但实成中玩家其实更多时间是在利用他替自己清理来买。BOSS阿姆罗索作GLNDAM赶来。实力比起以前有些提升。由于血比较原还是用SP吧。

第三场8分支。第一场从小山丘里洞进入。在第 二场景特所有红点的开关:打开并进入深蓝色区域方可。 进入该路线。胜利条件是:守护主载。敌军全灭。这一

话梅杂志&3DM SM V

关敌军很强。主藏很容易被打爆。战斗中最好不要自 旗舰太远。\$P也不要省着,能用就用。

年成, 41, 中美

**数军全**及

\*A 10分钟

全灭杂英盾出现两个BOSS。他们的运动性很高。继续用SP对付即可。

. . .

. 守护基地, 敌车全天

\*A 10分钟

依旧是防卫战。第灭所有亲兵后50SS出现。有 友军在基本不用怕。使用远程武器对付。

F.

守护波罗号 敌车全天

В

10分钟

这关友军强得可怕点几乎可以形了敌人。要注 准指录SPS的音姆的高威力粒子她。BOSS阿姆罗曼场 质没有任何威胁。金银轻松地被友军消灭。 宝 [4] 对 对

1 敌军全灭

S 5分钟

第一场企士次出现三艘战舰,战舰的世很摩訶 无管理罪,直接查清理MG。这里的敌兵实力很强。不 能一味更讲。当清理得差不多时三艘敌战舰也被友军 攻击到贫血。这时再上前击破閘哨。

分支A-1。思快特就能告坠可快点结束此关。这 星的章人非常强大。 琴量不要与之正面冲突。在远处 用强击比较安全。

分支A-2。三个BOSS的实力模型。建议先用必杀 符两姆罗击验。然后再去对付另两个BOSS。先盯着一 个打。用SP冲刺后核斗是比较实用的。

分支B—1。第一场里不存自色要富古坠会进入该路线。一路走至场外。建议先用必杀将战舰击坠。再 主提战众敢兵。多运用SP冲刷后的格斗。比较实用的 招致。

分支8--2。和阿姆罗的战斗。他用SP迅速解决

## 连邦军 (0083)

击破强化型盲姆

D

, 3分钟

看似篇单的一类。但其实要获得这类的SS评价 但不容易。首先是无伤和时间是一定宴满足的。最后 还要求玩家控制的机体倍率不能太低。

4

, 敌车全天&保护己方母舰

D

10分钟

世界。由于中央的政务,这关的政人对不时会分散 出现。由于4会大庭后。将驾驶GP-01,页面驾驶GP-12登场。作战目的政务保护母规和阻止GP-02施验。 当GP-02的时间被到一定程度后会自动脱离。消灭制 来的某人后进入下半部分。下半只要项监章被机单能 过来。但是考虑到评价还是把来兵全灭为好。



L+ I- - -

"搬运物资&保护己方母舰

C

3分钟

和上一次的搬运关的要求一样。但这次时间比较吃紧。因为数人都出现在比较远的位置,而且都是。

一张来兵。指袖等实力的话可以交给他,自己就专心 当个接近工吧。

敌车全天

В

10分钟

無我方的傳統登場。你被目的改为無計場無法則指定 因域,这时敢執也会发起實狂遊車。大廈的火箭地區 然命中華不高級打在時間上还是能造成不小传書的 所以不要給他们維持太近。時期将近到这目的地时間 方王牌机算出现。一定要を母親到达前也是才能要得 分數奖局。

保护已方母业

B 10分钟

正常来讲到达这关时我方应该还没有一架像样的字言用机体。建议把主原制驾驶员的写的编到少 制。就可以获得一架男士M。虽然不是什么强力机体 但怎样也比查姆和扎西强。福弹炮的研制也或查力提



### 

而且还是多体攻击,对付分散的敌人模当好用。这关的 王牌机师是驾驶专用勇士的夏马,只要去逼就可过关。

击坠敌方MA&保护GP 01Fb

10分钟

虽然GP-01Fa被击破也可以过关。但代债就没 了高评价。目前阶段以表方的机体实力要保住它非常 不容易,难议还是获得强力机体后再需来获得本关的 SS评价。

保护发车母舰脱离

10分钟

**到了这关终于有像样点的机体用了**品本关要护 住母親不难。但是要保住巴宁克大叔可真不容易置 为他一开始就会告不願身冲进歌军里面是叛奪能做的 只有尽快全灭初期散人来让他老人家别太新篇节篇 宴 使本关致方的王牌机商出现了能必须在吴规原宫首金 灭杂兵』



, Il

保护友车母舰

10分钟

打法和前一关没多大差别。注意本美观方阵营 **《多了很多高机动性的机体、远距离实在打不中的语** 就使用5F冲刺过去拿光剑解决吧。

阻止敌机突破

15分钟

一开始先被兵不动。西为欺人大多数都是自动 **逃上门的。全初期散人即**可出现分支偿据。

浅蓝色区域的分支A也是阻止教机夹破。激力的 MS不少。是赚分的好机会。这关因为地形起伏使许多 敢人要接近了才能锁定。

深蓝色区域的分支8为保护母親出击。澈美出现 得都比较分散。如果这时有了GP--01Fi这样的富机动 机体打起来非常快。

第三部分共通关卡》击破黄铜驾驶的GF—02即同 过关。

保护母舰脱离

В 10分钟

只要守护在母親旁边就可以了!微军MS的火力

金集中在母親身上。要尽快消灭,注意在中段的时候金 从后方出现一艘敞艇,已方母鹿的炮火不能解决的情况 下就只有自己动手了。另外展石带也可以多加利用。

. ] 敌车全灭

10分钟

这关的难点在于潇潇不断的敌机从四面八方涌 来。其中高机动心占了多数。而我方没有任何提军 使用GP-015的话要多利用它的SP射击,对付高机动 机体有不错的效果。注意如果组获得这关的SS评价。 **發舰一定要留到最后才击坠。** 

- - E + 1 1 - 2

敌车全灭

3分钟

第十部分为实確 敵人的結卫總《國为數量不 **主全变更一次作战 国的**《消灭一定数量的数机 順只要問到原来的下方的起点淡蓝色低纖軟可進发症 支人。而如果选择分支B的语。就要把做人全部清理非 继续突破。达到上方的源蓝色区域就可进入分支的

分支A为支援支票》,服然有CP-03这样的强力机。 体作为家军登场。但因为体形巨大并且还是MA的都 **斯方式是还是不要太过快粮的好多要国的路维亚销售** 押任于中定理查后这业品编画GR=03业会国为安选部 他而脱离点形态消灭完烧余的微机就能过关

分支制为消灭殖民星上的故事。因为敢方没有王 胂机筛片所以故斗会比分 <u>支A轻极不少用金克做人形</u> 过美是

敌车全天

10分钟

行》这类重度 虽为\${{但是 比起前一关会 轻松一点。清 灭初期敌人后



周冯驾驶着红色角马出现。 除了移动速度快点之外和 ──搬MS没什么区别。SS评价来得容易』

阻止敌机突破

5分钟

第一部分要阻止散机到达红色的区域多效会节 的战场上分布着大量陨石。金对射击武器造成一定影 响。全天散人进入上方的浅蓝色区域进入分支人。进 入左边的深蓝区域进入分支制。

分支A-1的初期目的为全天電人。但当實图查知 后作战员的会政为阻止激机到达红色的区域。夏围机 体低于一定理查斯会撤退。为了离分数们当然不能输 他这么做。

『分支A-2只有實理』如果上部分畫落过他的话》

千烷之士》

这关他受场时的时会少一点。直接履行必杀技事吧。

分支針-1为保护友军母舰。散机的出现位置宽量 能很近,没及时消灭的误会母舰会很危险。这个部分 賈围也会登场。注意他一出来就要维住他。要不给他 有机可趁母舰就保不住了』

分支8-2的BOSS也是賈闓。因为路樂·維肅体形 太大。一般的攻击不会对它造成硬直,在近身使用格 斗攻击的阿时也要冒意他的反击。所以最好还是使用 SP必杀技、简单快捷。

**建利条件** 阻止敌机突破

10分钟



连邦0083年的 雅后一关。但是却出青客易。金 都撒人出来时都只有一半的世。贾煜也不例外。用老 办法对付航可以了』

## 迪拉兹 (0083)

· 放军全灭

C 10分钟

此战分两个场景。

活景 : 由于是探網状态,前都和甲都很低。尽 量不要拖延时间。不要给激人任何攻击的机会。消灭 了前一批散人后80\$6出现。并且要让GP--02度功能 ·高票#088身边的机体在一穿不停地放枪严重干扰玩 准。这里建议先将他击坠之后再去率制BOSS。对于 #OSS的被法》可以先用SP中制度的近身攻击将BOSS告 個。然后不停地理着她使用普遍冲刺。特其起身后再 《用SP冲刺近身攻击,如此反复》

海景丰富使场转向沙漠。杏丛前一类常人后会同 ·附出现3个未具。用远程武器将其耗死会比较安全。 之后三个BOSS一方登场。他们三个人联合起来异常恐 **梅非洛里要勒快地运用进闪非同时注意火力不能分** 敝。逐一击破比较有效率。

击坠敌车战舰

10分钟

**喜茶鹭堆闢左上方的飞船。用超必杀**束击比 軟快点抵棄之后地關上出來說出地点。剩下的杂兵可 以赚升是当無打不过的婚也可以直接追跑。

回收物资、守护HLV

2分钟

游戏开始之后立即收集箱子。如果中途出现款 長来就就停止還送赶去者坠他。操作好的活箱子应该 河以收集齐。直至两个BOSS最人独来提后先不要去管 GP++O(中将另一个击坠后再回头来收益。

- 击坠敌军战舰

10分钟

开始的两艘母舰可以在远处不停地冲刺攻击以 禁道光束炮。"随后出现的又是上一关80SS。"在最方能 概約推护下打起他来有些棘手。当80%美死时又会来

一批增援、無之主能的扭射也变得更無無狂。如果闪 避技术不成熟的话则 建议无机他们直接左打号机会不 <u>悸地在远处回着其冲刺。隔枪与其周旋。特织消压给</u> 其整合的一击。

击坠GP Q16b, 守护巴尔

10分钟

目标机体的运 动型银高亚耐奇武器难以命中 议直接用邓冲刺使用格斗准书



敌 生全灭 . 辛护战舰让其脱离

104十年

开始的一批亲:兵用SP冲刺近海攻击比较 率。清完未英之后址固在下角增提两个608。 (P) 01日的遺產多攻击每有着重著的提高等打他还是海绵 法。37冲刺之后新击器稍稍注意一下他的运差光线 武器節背....

击坠敌军战舰 击坠敌军战机

10分钟

之前的几度母親并没有什么难的陈猛强机枪担 时就能全灭。白色就想出现后,使用SP技迅速击坠。

敌车全灭

5公劫

\*\*\*\*

场景~~。 底大壮观的舰队令人眼花羞混。 对此场 景没有信心的玩家要先强化机体的时。 战斗开始后立 即倒闪不然随时有中弹的危险。 全灭舰队后会有8055 前来支援。 其远战的机枪和光束步枪的命中并不高。 与其交手并不艰难。

分支B。击戰所有的炮台。击擊一定數量附需要 守护GP-02并歼灭敌军

场景三。BOSS的机动性根据。有时SP冲刺也是不上。但毕竟我方军力充沛、完全可以特性打得无法还手。

#### 敌车全灭

B ( 3分钟

本关虽然地图上红点较多。但其实都是一些一 他就死的"玩具"。对付这些家西你可以或正是高处。 开动机枪的同时滑动滑杆会有奇效。

#### 敌车全灭

A 10分钟

开始的几批杂买实力不简。高运动性的故具 多多少少会让人产生厌烦。杂买全页之后出现的三 金BOSS级机体也没有什么威胁,总体来说不算难的 一关。



#### 赦车全灭

A [1] 10分钟

故军的火力众多。特别是天上的三艘依次出现 就是。一定要将其最先击坠。没有了空中的干扰后相 对来说要轻松不少。这里要注意一下理击型的告调。 被它碰着可不好变。清完这一类之后还会出现几架高 级宫绳。速度与血量都是很高的。对付他的语欲冲刺 砍还是很有效。

0 4 5

#### 阻止敌人突破

-A 5分钟

**具点 一共分用个场景。**"

减少散人攻击机会。此斗完毕后会出现分支路径。

分支Ai 进入上一关地图的淡蓝色区域进入。和 之前一样也是要阻止激率突破红色区域。这次在我方 强大的发军下很容易就消灭了前一批敌人。随后敌方 GPO3赶来。GPO3火力强大员随时显移动状态很难命 中。当然不用打他也是可以过关的。特之后前来的增 提消灭即可。

分支8: 遊入上一关地圖的深蓝色区域。消灭所有意军。高耸的楼房不仅影响射击还影响移动。多多少少也给款人带来了点麻烦。消灭完前批军队后地方增援三台高级古姆。实力非常强大。其中一规机检修周频率很高。严重阻碍行动。要优先将其击破。

#### 守护友车战舰 敌车全灭

S 10分钟

#### 敌车全灭

5 5分钟

**一共分三个场景**。

场景一。被场上的两艘藏藏火力异常强大。开始 要把它们击坠。之后GP—03来袭。打法还是和之前一样。接下来把剩余的亲兵全部清掉之后地国上会出现 两条分支路径。

分支A: 遊入地图的淡蓝色区域。 避利条件是散 机全天。刚开始立即倒闪不然会立马中弹。这里依然 是要先把战舰给先击沉。 能着战舰光图子放枪便能轻 超级

分支型。進入地區的深蓝色区域。胜利条件是将 满定歧視告沉。开始后立即前后闪。先将得事的战舰 告沉。清场后目标战舰出现。此战舰的严措极高。直 接用59将其击坠。

场景三。将GP-03亩量。第一场战斗对他造成的 伤害会继承下来。依旧是用老办法解决他。

#### 击坠敌方战舰

/S 10分钟

这一关的激机概念。当消灭一定数量的时候可以选择脱离也可以选择继续战斗。

话梅杂志&3DM-SMV

## (0087)

#### 到达指定区域

D 5分钟

第一部分只要达到指定区域跨可通过。下半部 分为保护卡缪和他的高达MK-II 脱出。其实脱出口是 个虚设,卡缪会不断和敌人纠缠。玩家所要做的是全 交数机。

, 敢军全灭

5分钟

本人都出现在很远的位置。雷达性能不够的机 体会比较吃力,反倒是敌人都喜欢远距离攻击。要多 注意冷枪。

[1] 保护己方母舰

B 5分钟

初期只有3台款机点开始没多久百罗克就会出 现实他的实力很强点不过当时低于一定程度后古华多 罗金驾驶百式作为我方接军登场。西罗克就会推进。 但要高评价的话就不能给他选定。建议等有2高达等 机体的时候再来提升评价。将灭制象的敌人后过关。



#### 破坏墙壁

B 3分钟

第二部分程环境整局进入指定区域就可通过。 散机的配置不强。只是分布等散的综合比较难找。基 地内部会再与等形相遇。不过这时他的机体都不强。 全灭敌人后过关。

#### 保护已方母舰

8 5分钟

歌人存在飞行板上声这点比较讨厌。射击武器



过去把它撞下来。再用光制消灭。注意这关意方有两个工牌机师。而且的都会变形为MA彩态,很不好对价。SP可要省着点用了。

#### H

保护己方母舰

B 10分钟

作故目的和歌方配置基本和上一类差不多。不 过这次差象兵里也出现了可变形MA。在有重力战场 要选距高很命中MA是相当难的,只有等它变为MS降 落到地上时才有攻击的时机。

#### 击坠精神力高达

10分钟



它。一般时间看歌方·接军登场,全部满支了有10000 分的奖励,这点是不能漏掉的。

#### ,敬奉全天

5分省中

#### 放车全灭

5分钟

这关难度不大。正好可以拿来就被赚入事的。 高达。Z高达的高出力激光来摆敞滑层河带来英事情 好用,最后击破亚贵 后就可过关。



敌军全灭8保护己方母舰

B 5分字中

· 全天初期收入或可道过第一部分。不过这时除

话梅杂志&3DM≥SM●\

昼会悄悄登场。而坠绝和绝的母舰的可获得不少分 数。追求评价的玩家可划维过了。接下来进入浅蓝色 区域会进入分支A。进入深蓝色区域会进入分支8。

一一分支A仍然是保护母舰。亚普会装同两个手下驾 驶新机体出现。他们的速度都很快,要小心被围攻。

分支B的战场在基地表面。消灭初期家人具会驾 驰精神力高达出现。对付方法和上次一样。击破地就 可通过。

第3部分的作战目的为击破精神力高达。当风机体的增削减到一定程度后。尊尼再度登场。建议先击 被风。其不同时对付两个王牌机即会有点吃力。

#### ! 敌军全灭

#### A [7] 5分钟

比较简单的一类。出来居直接金和歌机交锋。 除了全天教人,另外保护网络罗不被告坠也能获得 10000分的奖励。

#### 保护通信设施

#### B 3分钟

原作重視著名的一集。在这里要保护通信设施 使复亚的演讲原利进行。虽然被破坏也可过关。不过 评价会降低不少。



#### 赦车全灭

#### 8 5分钟

□ 未兵会以2~3个一個出東。全天后軍莎美型 場。随門出現的还有一架門美型机体。要小心地的扩 散粒子地。340度的攻击范围在近身时是根难解掉的。

#### 敌车全灭&保护友车母舰

#### B 1 5分钟



援军。这时不要参着把杂兵消灭。直到通讯员发出作 战变更指示要保护哈曼离开战场,这时才可放开手大 于一场。 3 保护友军母舰

**冰小山** 除扩发丰 中85

■ 哈曼的母親火力密集。○一般杂兵是很难靠近她的。惟一要注意的是后段受场莎拉。她机体很强而且○出来就会死盯着母親不敢。期前蓮积攒的舒来对付

她吧。

.

3分钟

。 秦兵不多。只要消灭5都杂兵作战员的就会更 政。并开启进入分支A的发蓝色区域,当然想提高评

情 要 机 面 天 更 取 版 章 天 现 前 所 无 消 所 有 点 的 所 有 点 的 所 有 点 的



分支A的场地很小。而且一出来就和敌人打了个 無菌。这个分支室的王牌机算是更赞三人组。要小心 他们的电路攻击。不<del>但杀伤力强而且还能封锁行功</del>。

分支B要直接面对西罗克。哈曼和斯默三位王弟 机声。单个音歌的话歌度不高。可是他们很少单独行 动。一定时间后卡那作为我方提率登场。三对三的话 还是我方占一点优势。

#### 

A 1 10分钟

这次要正式开始和哈曼的部队开战点来兵部是可 变形MGG 机动性根高层 普通射击根准命中容最好在积 撤了一定时的情况下使用分射由三基本是一种一个准

P .

敌车全天

B 5分钟

这关章人不多点不过单体实力上要强了不少 主要方域接还没达到的情况下可以采用还自此术。

敌车全天&保护己方母舰

A | 10分钟

業人多从母親的所方进攻ミ全灭后需莎養驾驶 兼待力高达MK→Ⅱ登場。建約机体模型。而且指令型

Til.



生命 微

性利条件 敌军全灭

10分钟

这关幕尼。亚赞三人组和尼蒙会依次登场。三 人的机体都很强,特别是尼蒙机体的扩散粒子炮十分 恐怖。比较好的方法是依靠搭档吸引火力。而已趁机 近身使用SP必杀技吧。

**₹** 7 - √1

敌车全灭

A 5分钟

與古0007的最后一关》三大势力在宇宙进行大 汇战》首个部分只要把来兵全灭就能通过,接着会出 现分支连择。到达埃蓝色区域进入分支A。到达煤蓝色区域进入分支A。

分支人为其亚和哈曼两人的对决。不过只凭百式



是不能把卡薯尼击倒的。我们要带夏亚一把。

分支B比分支A稀难。除了啥曼。还有西罗克。不过只要击破其中一个就通过。

第3部分为共通式中。要和哈曼和西罗克进行决战。而且一出来他们就会进入超级模式。注意如果上一部分是选择分支8的话。被击破的那架在这里会以一半的PP型场。就家可以优先解决他。每下来的战斗会轻松不少。

# 提坦斯 (0087)

敌车全灭

-C 5分钟

面制度一批散人后两个BOSS出现。AK—II比较强 但HP比较多。可先用SP或击将其击趾。再去或者另一 不是之后敢方又会增援两名BOSS。蓝色以近战为主。红色的散光枪发射频率高。建议先将红色机体用SP击型。

, , , , ;

存在コロニー内部

Ci

5分钟

从次口的右上方进入(地區上的小红点就是门 的开头,概定看接R被即可)。再向下走墙上会有一个 意色的资关。调查所门会打开。所有的房间每调查完 后出口处BOGS MK会》(A)出现。BOSS的能力比较维 合:并不难对付。



14 × H · 4 Pr

, ) 敌军全灭, 守护G3毒气

\*D 5分钟

■ 及时或治療来的机体即可は復簡单的一关。

H + (

**基利条件** 敌军全灭

B 5分钟

斯·艾第一批歌樂之后歌方成線出場。特其奇坠后 斯·小BOSS前来直接。近邊政治力報高得要注意內隸。

1. J. A.

→ 放车全火

B 5分钟

海洋最初的两 台款机后款战舰带众人来袭。我 利条件政为阻止敌人。突破地苗黄色医域。这里常见为 力根强。还需注意一下敌人的蛛网攻击。中编局一般 时间内将无法动弹。 在这里不要拖时间,来不是的说 可以用30必杀攻击。 全天后60年出现,驾驶的依旧是 会分身的红色机体。 还是与其格斗比较为

随止敌部队侵入基地深处

3分钟

並入会从基地工大门取来。之間的提具会从不同地方面来。加之地形不适合射畫。还是這用呼中和看近身取合的方法会比較有5效率。這麼一定要快不做时间会不够用。紅色模体的中省更多。把武器的成为多类升级才能迅速击坠。打到一定程度时地图会出现脱出地点。打到一定程度时地图会出现脱出地点。打到一定程度时间会出现最后,这种政治,全文之后两个重量组得05年至增加是要审的地形至少减少了他们一学的实力。此时时间已经不多,还是取去可以有效地减小他们的或除。据其这些不多,还是取去可以有效地减小他们的或除。据其这个不然就很容易会真名,其妙地过关。

自 紅 城

敌军全灭

8 5分钟

开放后空中会 出现两架乘坐等的政机。由于一直 直飞在空中攻击。相对来说比较难值。在这里可以等 那他接近你时使用SP冲刺冲撞他将其撞下。消灭后敌

话梅杂志&3DM SM



体的分身技能使用频繁。严重影响了玩家的注意力。 近城攻击依然是那么好用。将红色机体击坠后就剩下 MK II 了。战斗中要随时防止他使用SP必杀。一旦击中 被秒是在所难免的。战斗中尽量不要与之保持中距 高、一有机会就对其近身攻击。

### 敌军全灭 守护精神力高达

B 10分钟

前几批款率在支车的帮助下不难对付。企页质 乘坐SFS的两个BOSS出现。让本机与\$P\$分离的方法还 是用SP冲刺来撤去。一旦他们掉落\$P\$就会受到费方 友军的强力夹击。

### 啟车全天

C 10分钟

金灭杂英辰两个8085出现,B085的攻击很高。 随便挨一下都不好受。"万年不变的好战法。邓冲刺走 身攻击可以很快线束战斗。随后第三个8086 2高达出现。它的运动性被高并且可以变形。进程以连发光线 枪为主。

### 敌车全灭

A 10分钟

解决的两级红色机体后数方寺护目标出现。故 人应报赶来。散方BOSS在MA状态的火炮连射外加周 图几架杂兵的激光连射火力不容小视。建议先特杂兵 框除,之后BOSS由于比较贫血。几下就能解决。随后 再次增援两名BOSS,而武远程要用机枪。造物性稍 高。严權较多打起来可能会表点时间。而近身攻击上 并没有什么威胁。

### 阻止放方部队突破防御线

₿ □ 5分钟

本关的教机使用分身更是令人讨厌。第一批歌人 难议用枪解决。当然弹逐和命中这两项能力很重要。全 灰后出现两个BOSS。他们突破战战的避疫奇快。首先 要锁定黄色的教机用SP冲利后近身攻击。攻击够的话一 要连击下来就可以击坠。MKII的话速度要比之前的差 很多。2—路邊着打的话基本上是達不够的。

### 敌军全灭

B 1 5分钟

这一类的敌人造度很快。\$P冲刺有时也难以造上。因此高命中和高弹造的枪在这里非常好用。全灭142

后敌战舰及两个BOSS出现。战舰 用枪很快就能击破,剩下的两个 BOSS尽量用格斗 解决。全灭后敌



方振军Z高达赶来。其变形后的速度极快,远程的激光枪连射和帆枪注意一下问题不大。近身后5P冲制近身攻击很容易对付。

3.4

敌军全天,在限定时间内守护G3事气

D 3分钟

用枪使可以轻松通过。

### 敌军全灭

A 5分钟

具 此关关分为三个场景。

分支人。 進入地圖浪 查包区域。 李 崇泉無一意 故能。 难度不高。 全灭后两个8065出现。 全色常机很 好动。 要找机会和他格斗。 即冲刺后近身攻击。 另一 个只要在远处开枪使可将其击毙。

分支的。進入地區深重色区域。 中卫基地并开关 數字。上来三提坐SPS的GM。用他可以轻松解决。

场景三》还是刚才的两个8000。只是全色机体坐上了\$P\$。用\$P\$中荆进行擅击后再将\$P\$分离。随后又 增援一个8000。\$P\$利局近身攻击可将其逼得无法还 手,只是IP槽较多要多砍几刀。

### 敌军全灭

10分钟

一上来就是指集SFS的就具。握击的货有不错的 成就《全天后出现会放弃兵的战粮》由坠他毫无难 度。之后8065集SFS出现。先特得事的杂兵驱除。\$0\$\$ 的机械有些模。近途接斗高以海他做最快的了维。

### 敌车全天 破坏通信设施

5分钟

全都是果实的政長。高楼使得枪械不能有效地 发挥。散人数量较多要作好长期应战的准备。全天局 NOSS出现。不过这次依然没什么或路。近战的话很快 就可以打败他。再次将敌人全灭后出现两个NOSS和"机 批杂兵。实力方面还是不敢拳拳。SP冲刺后格斗外带 倒地追加可让他立即毙命。

### 敌军全灭 守护我军战舰

B 5分钟

话梅杂志&3DMFSM人



观。两个80SS 出现。李度和 之前相当。黄 色散机可以强 击掉。Z高达则 需要近战才容

### 易養到他。

### 故车全灭

### B 10分

开始的杂类可以报告掉。之后放战舰出现。维 第全都狙击掉之后80SS哈曼荣坐卡碧尼前来支援。 80SS的运动性已经算是最高的了。推覆狙击几乎无法 命中。据打地还是唯有格斗系攻击比较衰效。行降到 定程度时她会逃跑。

### G3每气剩余量保持在3个以上

### A

10分钟

一般的改英就直接跳起狙击就可以了。在提兵 直面有一个叫"Zake(e1)"的机体。其配备的超级光束 地杀伤力非常强大需要注意。

### 被车全灭

B 5分钟

几乎全都是红色分身机体。和平时一样提合就可以了。全天后地方增振战舰一艘及两个BOSS。此次 BOSS的移动有所加强。但该击方式比较看套。他旧用 SP冲利质近身或击打倒他们。

### 4 .

### 敌车全灭

S

5分钟

初期告验忌个亲兵后80%超级高达出现。实力 一般。之后故军增援两是依次出现的战舰和一些亲兵 也不难对付。在远处理击能轻易解决。故军继续增援 等名806%。运动性很高。当与之一定近距高时使用分 种利后近身攻击。而2高达的光线地和光线枪在中距 高有一定的成脉。变彩之后速度很快。不要害情况将 其击倒。

### M F - A

### 被车全灭

A 104

初期就有BOGS登场,这一关的意人全部以SFS 形式出现。且为数众多。在这里建议用学冲刺撞击到 敢人使之与SFS分离。没有撞击到的话就接三角近身 敢击。如果还没打中就继续5P冲刺。在其下坠时追加 敢击应该能将其摧败。之后立马切换接定至其他敢 处。如此反复。在击倒一定数量的散机后散军BOGS来 提。BOSS的运动性高。\$P京击极为至何。被碰到基本 就是被秒。且命中率极高。但出级前得先我比较明 则,防御的话能减少不少伤害。

# 下 ★ 1 5分钟

🌉 此关共分为三个场景



編集一。 歌人很 容易中远程攻击,模对来说没有 难度。全灭后地国上显示分支路径。

分支A—1。 遊入地圖淡蓝色区域。本关直接面对 两大8055。晚曼的卡磨尼与卡缪的2高达。不过没有 发挥实力所以并不是 太强。用罗冲彩后近最攻击将卡 群尼推取。剩下的2高达很高对付,往意在本最不要 用太多5°。多国一点"倒下三场战斗。在这里还有一个 情做的方法。先不要动参与战斗。排等两个8055宣相 残杀。直至其中一个被击败。

分支A-2: 宣击两大的26 百式与卡曼尼的超过 組合。接近與狂的两个机即会毫不就推地奔放起板丛 杀技。近于全界的浮游地让你无从联身,被臣里粒子 地稍继续一下也会提供报多时。战斗开始后一定要用 之前积累的邻把卡勒尼由业。如果听到美似言为的声 音源么则说明对方超必须就要来了。优先使用最近 否则助御。能不能的住有一定的运气成绩。单下一来 可式难度就小得多了。 躲避其度各国的放杀杀会比较 安全。

分支b-2。这次國对的是Z高达和卡普尼。依旧先 兼定卡普尼。先用SP/本则后还被发击机掉它一些些 100、再用必杀秒掉。



# 连邦章(0079)

THE STATE OF THE S	大中家作
# . 9 3	主角的军阶升到伍长 同时打穿 克野、迅雷"
プロトタイプガーダム	「ニュータイプの診臓"S処以上评价
4 - 7 4 (NK.	打穿 星一号作战
G 3#2#2	,连邦家0079路线生关卡通过
が タル4号机	保行交通作战"8路线5级以上评价
ガンダム5号机	「ナエンパロ作績"B諸媛S級以上评价
7 F D 7	* サイコ に 較る」 *S級裁上評价
陆被型ガンダム	「打穿"荒野の迅雷" "異株的品々" "雨のヘルファスト"
既被型が ケン(GH	打弾「ラスト・リゾート」
# - V - Ez · B	「ラスト リノ ト "S線以上评价
アレ クス	"オケートの中 数争 」吸収上時价
24 8 4 . 7 h	*光る宇宙*をSランク以上
0 1 1	出出   トーフェトム   トー・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
8,9,7	「退击」トーブルトム。"ラー・ ラス特政( ************************************
フルーチ エラー・「特別」	「大西洋 重に乗れて「5通似主体値 同い延続型々 ドス田市10次
ブルーディスティニ 3号机	、「親かれし者"をS線以上评价 同时ブル デ ステー 1等机出击10次
y 21	ASSIGN BAT CALL
, n (WD,	黄昏的鬼々"唯"雨のベルフィスト"中任豊和野一美
SE 战 型 。 。	初期收体
- ATT/-	打算"両のヘルフィスト"
. A . 2 ( 1 S)	マブロ 、 触る  級以上評价
シムスナイバー II	打算"最近(トリブルトム" "ラー・ラル特攻( * 「大西洋 血に接わって"
A A A H WI	A Wishi A たき / 可有契約体出面5文
at a	村穿"大西洋 血に染めて"

	4			
		Œ		ш.
1 - 1	ь.	_	Р.	-12

	大學集件
4 医自己性	GINESIS.
<b>サクリ5個</b>	サッリ使用5次
使りまる数子A	ボタロ5即使用5次成者*オテード 春秋 吸います中
9-2-11-52	打算 級議上では何マイル?
но пер ви	サ 7 FZ使用5次
W 4 HA-1	打算"宇宙 闪光和果で。"
# 4 H R 1A	# > - 65 使用5次
W 7 BR-2(JR,	打算"戦かれる者
1) 1 1/2 -	FFF*Mq &"
サケル トアン変用1	打算EX美卡"ラケルス・トアンの高。
H 51	初期低体
ザク1(RR)	アプ使用5次
0 5 BS	ザケ 便用5次
47	THE REAL PROPERTY.
4 4 4 2 4 2	FWTEXE 6
} A.	打穿"ホワイト・デリンゴ"
J 7	初期机体
· 1 1 1 1 1	ェ ケ使用5次
生 ターラー	打穿"大西洋 血、染料
ズイ ツS型 CA)	エブ・ケ和サケ=S&I CA 分別使用5次
4.7 °E	被场上:1回11年5级战上评价
7 41	打穿」。マブローに散る( **
7	向性的主新升级到 專兵
. + 7° y	/ 2 使用5次
7 701	* タイ使用5次
15 7	ズブーク使用5次
1" "1	オーチト テーコ S級以上運動
	打算*シャテロ   股る)
1 9 PACA	サラ   5型 (CA 和 ) ケート 分を 使用 10次   或
	表"宇宙要導了一·オペット"的資色分支取得S
	· 级以上评价
7 + F A (AG)	「・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
	在0079的音楽路线通关后选择デラーズ勢力并使
	即机师分下
A 0	・179 ト政使用10次
4444	打穿"ソロモン防卫战 水色分支
	タルラブを変換
ケルケザS型 CA1	*宇宙 ***********************************

\* ・ F.A.、AG 使用5次

	大 <b>中</b> 面中
はないなっている	●2 年日 申用年久
島帆幼類ヤルケケ AD,	毎チケⅡ目 2 JR 使用5次
するサラス	タットで私りであるフン使用5次
サイコミコ高机助減陥用サウ	************************************
. 1 7	<b>李1年</b> 平山東客グ・バセグ・ケー
· 7675-1-7	シオーブル使用回数5
4 1 2	<b>事</b> 夏 ホケ (と)中の故争。
ブル ディスティー - 2号机	************************************
1 + 11 + 55	· · 明 好好吃到少人上 印持
7 3 Tu	**大西洋 血、止めて**S級以上停徐
٠ ٠	事等 4 助版 4カ 1
がクレロ	もプロ使用が次
7 7 7 2	# 1 中 ( ) → ( ) → ( ) M 成
エルノス	ブラウ・ブロ使用5次
F 2 4 T	<b>ま1</b> 存占が前线
アナガコミト	でつるト・リゾートで切しま活動



初期机体

ガーギム试作 1 号板使用15次

. . . . . . ザクリF2<u>型</u>

ジ ATypeC 地上

ダムTypuC、宇宙)

ジムカスタム

アルアケM

打穿 砂上棚板战斗 打算"出击アルビオン" 打算"ソロモーの急襲"

初期机体

让主角的车阶升级到少例

ガンダム試作3号机

デラーブ・フリー

\* ダム気作2号机 # 7 HF2 ササ DF2 基 4 7 11 F2 (NB)

tarto ~.

トム・トロ へ 茶 VER 4474 M ゲルゲケ・M(CG)

# × + + + + N 7 2 2 性 电平性 经 112 + 4

八字景行 Fig : 1 本精致

打線9083階種

初期机体 打算"ガンゼム佐存"

打算一美

# b . 打算"ガンダム強導 打算"ガンダム海奇" 打牙"在 時 化

アルグデ・M使用10次 宇宙中輔幹 8級过美

打架"热砂の收防战 和"迫击部队者操作战 在一貫《炎芒》5级战士统价

"甲の順"A間直美

9 9 2 Mg 11 ス い ガンドム

700 4

A.C. 28.44 リーりょ イス

4 77 (73(8) - 6 11 (A)

1 1 142

打印 本 中 中。 打算"ダケールの日"

日曜 r (2, 打算"セーナの動动"

SELECTION. 打算"アンマー防卫" Proprie des

5 (a) (b)

2 川 高 使用5字 打印"ホールー・ディー"

SFS厂作行

\* 2 h + + + スそウレ

F V TYa 1 4 1改

4746

GF TI. H

望ら持ち入み

打算连邦斯0079篇 打穿吉省平0079墓 门穿古著400沙首

打穿吻古篇 打穿掛地距離 打穿提坦斯葛

打穿奥古萬 打穿市古首

がっする 横に 自 震 - A II by T 11 1 Y DY (EFF.

かん レルテーク 2341

+ 7

ガブスレイ 7 1 1 42

49.00 いた ト・トック(白 16 F 7

- 9 x 4 9 4

. .0

# 1 2 7 # 6 4 a 6 " a " My II 大手拿开

打摩 黒ーケーダル 初期机体

初期初集 **勒律單新升级为少期** 阿伴里新开级为中部

打穿"月の屋側" 打算 理想の要長 打算"大气图突入" 打算"白 略を抜き、

打穿"ビータの騒动" 打算 "小儿还" ジム || 使用5次 | 同時打貨\*順にガッダム\*

打磨"头"之一。 10段" 四甲酚 医外腺多虫虫

打算 1 / 11 版 打算"转进の数量"。 \* \* 一() S螺以上弹价

打算提出斯路拉 打算做出旅游戏

ロザーブの中で "S機長上便价同的打算提 但斯路线

其他

大學最佳

· PLUS AT Z PLUS ET 打穿 ニューサイブの防縦 両条路线

. Pt sel 2 打算"ニュータイツー胁威 54 - 9 4 打算 "裏力からの解放 4 4 1 4 打撃 地球をこの手 ZZ# . # 1.

打算勇告路线

4 \* 462 \* 4 并 0次 传播型与路堤 キュベレイmk2(8)使用5次。仅限阿克西斯路线 トエペレイ使用5回 保保阿克西斯路域

朝前性 釋 满足 穿的条件后可以处

何特别的奖励 拉做如下

+ Fmh2 R 71 7.4

4 1 ~ 6 ma2(8)

4.94 A P LS

42

对 T A

100 0

打弾 『シオンの英雄 打算"まだだ」まだ終ったよい"。東書年前升級为火佐

1 8 8 8 8 8 B

打算 ヤーフー大地 立 4 - YLCA 打算でサンダムラロンラル" ます 7 所高

打穿でトすがたそ ウ ディ者 打穿 战 " 1 数" 。分准

4

ゲストパイロット遊长 アストバイロ 主張を加速報道

· 1 日 2 月 日 日 日 日 日

塔莱制陶解除 しょまし タモート チッカモト

アクノズギャノへ .

網線原解學相 MS能力下限突破

MSチューン規程 チューン展界解除ポッチェ チューン 階階解除ホーナス

连势力下微层数辅助 计行系统定域任务 ,决势力下非主角的机器能够越长

连势力下非主角的机器的成长限制起除 

不實是相近是普通机器都不受制体福度進品的影響

化邻苯胺比多维胺 可補華級號

无视作品时代限制可选择任息的体与机师 MS的能力能降到初期能力以下

解験 MS A = 全机体点数+20000

全航体点数÷10000

**東方本** 

打穿各个势力 打算各个势力

各势力的任务100%完成 陳田 第一直 下海湖 人下语

打算"地球をこの手。"

打穿"量力からの解放"

打穿除阿克西斯以外的所有势力 

打穿除每克西斯以外的所有势力 全7势力的任务100%完成

限制解除 全7势力全任务取得5级以上评价

満足\*MSチューン服界解除"后拥有6高达 战争策略域的记录 議是"MSチューン 限界解除 店拥有 高さ 飛紘 的ご呆









# PSP 的未来玩法? HeadPlayer 头戴式 "寶麗寶麗"

"HeadPlayer"代表了未来林枝发展的新方向。这是一种全新头戴式播放系统,可以接收来自OVD、Pod 播放器、电视、甚至PSP(当然要求是新版PSP = 2000这种可以输出信号的)游戏机的视频音频信号。提供给使用者更加舒适的观赏环境和效果。

只需要将 HeadPlayer 带到头上,然后正常接入视频信号,玩家就可以在 HeadPlayer 上玩 PSP游戏了。想象一下与《战神:奥林匹斯之路》

的画面做如此近的接触,或者在它上边体验《危机核心 最终幻想》()。强烈的视觉冲击一定会带给玩家不同于掌机的体验

不过现在这个新玩意儿售价大约为 499 美元, 都能赶上一台PS3的价钱了, 而且从外形上看起来它的重要也不轻, 如果带的时间过长, 估计头痛是少不了的……



### TGS 商品区一角之 Capcom

本届 TGS 除了各大厂商在主展厅的领力演绎外,商品区也人气磨沸,而凭借 (MHP2) 在今年 风光得意的 Capcom 和最强日式 RPG 厂商 SE 两个键位表现得最为耀眼。前两天的媒体开放日还算 好。至于到了后两天的公众开放日,这两个摊位的排队人数多到吓人。人气之高甚至盖过了主展厅 里的一些一,流展点。相对于商品价格较为昂贵的SE, Capcom的摊位显得更贴近大众,掌机抗家 也能在这里找到更多适合自己的商品(《经物指人》的相关商品占据了大半江山)。下面我们就来看

看有哪些好东西吧。



▲《怪物精人》对战卡牌、国内虽然很少人能玩到 但滇商品在日本还是相当有人气的。这套展示物已 经是该系列商品的第二弹了。



▲白猫、黑猫以及小猪的绒布玩具,都是1比1的大小。注意白猫的面 的那个橘红色物体是一条围裙 乌冬曾托我务必保他带回 条。该附初 的重要性对他而言甚至超过了"狩魂"「恤,可见其真是一名新好男人 (一,一)不过着终还是没能转他买到,在此说声抱歉了——据估算。光 排队差不多就要花掉半天的时间,而我还有那么多的混台要看。orz



▲在日本文字 AVG 市场仅次于《带顿教授与不可思议之 镇》的作品、名字就不用多说了吧。不管是挂坠、项链还 是 CD 皆为平民价。

▲雄火龙总是那么拉风。 从人气度而声 就算是我 龙也只能俯首称臣了。这 东西很贵 要加3万日元以 上 大概是一个数通手亦 的 8 倍左右。

المتالات





### 主题乐园再出新招,《生化危税》)战栗迷宫惊艳游人



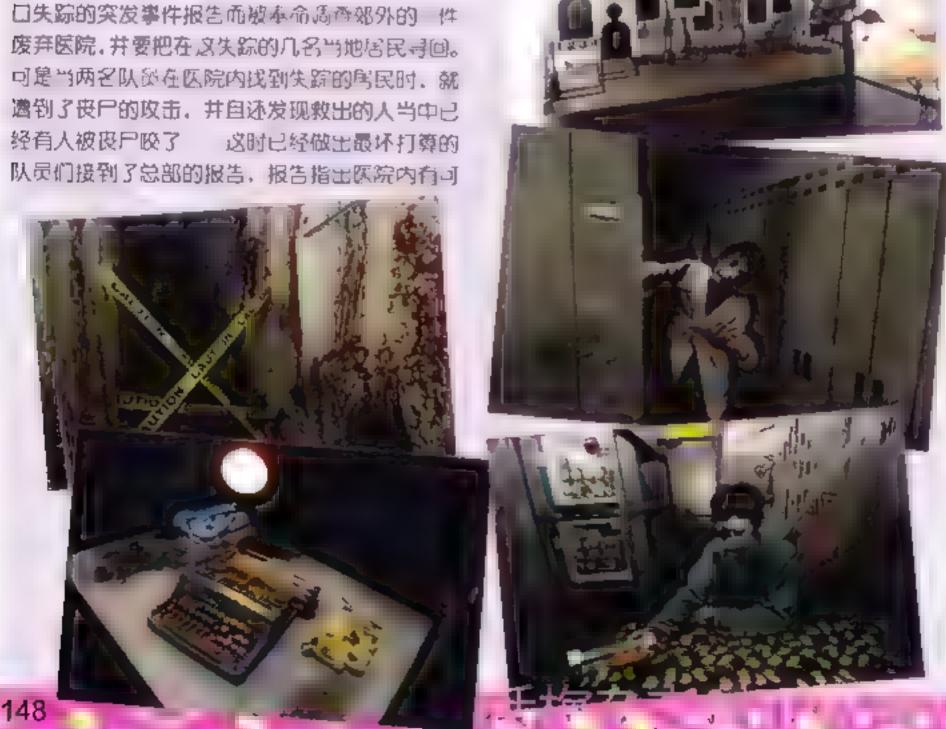
相信很多玩家都体验过"《生化危机》系列" 的恐怖,但是只有游戏里的那种惊吓程度是不是。 已经不能满足各位AVG游戏爱好者目益既帐的恐 **帷**端求呢。想必很多玩家都想经历一下那种孤立 无援、死里逃生的紧张场重吧?现在位于日本。 梨县的主题乐园"富士急High Land"将能满足 有这种想法的玩家。该乐园从10月日日起在场内 开放新的游玩项目,即以Capcom 的恐怖游戏系 列(生化危机)的世界观为基础的主频源等、游人 可以在这里一尝真实版(生化危机)的滋味。

(战栗迷宫EX Bionazard) 的故事发生在一 个坐落在山间的小镇,驻宁的美走部队接到了人 口失踪的突发事件报告而被奉命高季郊外的 件 废弃医院,并要把在这失踪的几名当地居民寻回。 可是当两名队员在医院内找到失踪的居民时、就 遭到了丧尸的攻击。并且还发现救出的人当中已 经有人被丧尸咬了 这时已经做出最坏打算的 队员们接到了总部的报告,报告指出医院内有可

以解除丧尸化的病毒抗体。而参加者将成为突王 部队中的一名队员, 以找到病毒抗体为自标在阴 森恐怖的医院内展开冒险。

(战栗迷宫EX.Blohazard) 的舞台设立在一 个装修成废弃。 迷宫内. 这里有漆黑的走廊、 血查斑斑的门。空气中漂浮着腐烂的气味, 时不 时还有打扮成丧尸模样的工作人员或人造模型出 现以增添恐气氛。除了病院和工作人员都装扮得 根有"(生化危机) 风格"外, 还有一样贴近原作 的要素也让人兴奋不已,就是游人可以用现场配 备的仿真手枪击退丧尸、虽然未是真枪。但枪支 时有振动机能、使焰场感大增。

不过如果你想玩的活向要抓紧的响了。因为 (战栗迷宫EX Biohazard) 的运营时间预定为 2007年10月6日到2008年2月3日期间。特别 是喜欢"(生化危机) 系列"的FANS、有机会大 日本的适可不要错过哦。





### 'FAMISS STANT' MARKEN



国内玩家注意了、11月8日、上海大剧院将会举办一场精彩的游戏音乐会 "PRESS START"、这场演唱会由来自日本的新生代交响乐团"东京城市管弦乐团"(Tokyo New City Orchestra)来演出。别看这个乐团在国内名头不大,不过演出的来头可不小。首先,担任制作人的就是"〈最终幻想〉系列"的温乐制作人,大名照照的植松伸夫。而正常演出的指挥也是在日本音乐界颇有名气的藤原、〈

ろう。演出更是请到了新晋 / 女声优组合 C.ao 和在 (櫻大战) 中为女主 角真宫寺樱配音的著名声优模 J.智佐的加盟,来为整场演出增添气氛。

如果光看演出阵容还不够,那就看看这次演出的曲目:(葛龙深影)、(俄罗斯方块)、(碳呦喽呦)、(Mother)、(永远的伊苏)、(浪漫为加)、(略响A梦)(樱大战)、(怪物精人)、(最终幻想)等等,每支曲目都是耳蜗能详的经典之作。设想在舞台上伴随着熟悉的音乐,以往游戏中的场景一聚落地在眼前承见,那将





是如何感人的场景啊。要是错过这样一场梦幻般的音乐会、那肯定要后悔得肠子都肯了。



## 基证彩灯脖上绕——日本创意灯饰耳塞



喜欢省乐的你是不是正在寻觅。款能代表自己性格独特的耳塞呢?你是不是渴望拥有。款与众不同的耳塞呢?现在就向各位读者朋友介绍款由日本 Evergreen 公司推出的灯饰耳塞,相信这款耳塞绝对能让你的回头来达到100%。它的神

奇之处是在你听音乐的时候,导线会随着音乐节拍忽亮忽灭。怎么样,是不是超新酒? E vengreen公司特章在导线采用特殊材料和有机 EL 发光技术,从而达到这种效果。目机的终端和单元之间装备了电源单元,在电源驱动电路上设置了调节完灭程度的刻度盘、采用两节7号电池供电。这款目塞型号是ON-ELER01,总共有红、绿、荡二种款式。随后也推出了黄色这一新款式。耳塞的直径是12mm,导线可以亮大的部分长约95cm,从耳机终端到电源部分长约10cm,重量约50g,并且还会附送2个耳塞套,直销价格为4980日元(折合人民币350元)。

简评:这款耳机已经摆脱了听音乐的单一功能、作为随身携带的装饰品可谓摆炫耍酷到极致,不过由于炫目得有些过头,各位读者朋友可得想好,买了的你可不一定敢戴上街去溜呀!









证明 那有是《反叛的毒音语》 对与怎么这样啊 严重不满 我要发明世情! 于轩 大学人 现在才有《文教的青音序》 证明 实 不是是时间确 讲述了好多种动画 大乡都开始有十月折叠 玻璃板还是两月人啊 于轩 自己是所谓的佛教同情点 时间是靠挤开来 饭锅 使现 第二 (现在的效频取过是水好的力 面提供 我明日。



· " 。 " 域 : 我只是岩泄的心的不清,所以决定以华丽的官僚来都被现在这个让人都问的"结局"。





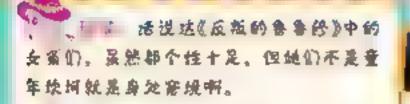


题: 为什么不能让朱雀永远兼在 鼓墨。两人像以前那样多好。

字評 可能吗?

下少女的情怀想是诗吗?

字轩 为什么我感觉到的是虚女散发出的那么能量-----



学年 要说最佳的还是鲁鲁修的妹 妹吧。不但童年坎坷。现在还处在故缘架 前胎境中。但最重要是延是那种吸收个性 又不会给人留下什么深刻印象的角色。

"湿" 瑞典: 哇、说得真过分。不过她叫 什么名字来着?



· 这张图才是真正的特作,原人设真是太美了。其实看这部片子有一半的理由是冲着原人 迎去的。

果然CLAMP大妈们的功力是最具意味力的、难经隔壁的某人天天情忽地喊着动画人设设 老着 ----





# armente T

一段好《鬼泣》



行務 有人类托文仁即名作的一个人核的女全,而这个小孩也很符合对最差求,是个喜欢穿花式裙子的倔强小。OL 有望这事你能看出这是塑塑。必要作品吗?这一世事又是何处出身吗。塞不高少年况下从多人发展找你女不找。OL,斯派克一两学情况下他的粤志还会有一个老男人和一只有,其对小五郎?他尊重每四 好吧,更有我们将李渊或,这个人的答案的便丁。没错,就是那个在一般叫(朱三)的游戏里要需要加到天银人怨的人魔程应几何了,而刚才那个老套的开头更是重要或那些直游戏改编的动画。—《鬼方》



老多是 从(魅力)他 "妈你在这回答可疑,可住 随手来来事 五子 下 与数 除了时间工女 无人看外 此 响声运动看生。无比的变 原生力、还有类型场之的

战斗场加巴伊斯摩 一些智慧 电门能真实电视符号 场置序各个80 时, 游戏 的 形象, 弗西尔特, 20 星毛 住又扑腾了起来。于是小生于断心的 早晚晚的,终 于把这部 Capcom 公司语牌游戏波编的证 事對了主 来。故事的第一集、表现写十一个和影响除了几个 爆头画面比较血腥分、整整产分组既没看更多大的 BUSS, 也没看到但于同学社会占然般的优势力。很 多时候就看到刀光那么一闪,这故事就告束了—— 好吧 为接下来的故事就铺垫,咱们告且多了。第一 集,他个喜欢夸花边捷子的。O、依然健在,而且有 常驻的打算不说,修物的能力似乎比前。集还有所 下降中 倒是在《鬼点》) 中土民的曖昧LACIT 引胡的 出现让人。一、兴奋了一下,这是否硕立看接下染故 华郎将向詹州迈进了2 可惜。把这部动画当成游戏 翻版来看只是,生 相情態的做法 聪明的制作公 司为了平息游戏迷们对、ADY 」则:现的点面。一个 星期后播放的第一集开始大走温精路线, 刑准美的 自動以及麥切的愛嬌故事 (《平在偷偷陷下着大家 不要拿着游戏的毁光看,待这就动画,"和品"才是 它的主旋冲

很让人遗憾的是, 小生 当初执迷不悔, 没有看清 制作人第一集故事的良趣的心, 就这么稀靠对游戏的热血和"地等了下去, 一集接一集地看下去 逐渐地发现, 这动画的制作人确实很有才护, 不仅非把女主角妥成花。是名字的。OL, 放着在游戏中人气不错的LADY和墨西两位, 大美女做花瓶外, 为了表示怪物价的强大, 还特地计程物们, 平对都装着人类的好成, 关键针列一括键置即的"够衣柜招"指叙然要击,但了一个人子们提起。既节省或本, 又给大家制造了索殊气或一个压力, 为了吸一一个缺种游戏的ANS撑取概率, 他了在游戏中华可听无比的变身也在"变"不变"中能能, 非挠得大家心里蜂痒一直追下去直手结。才是玩, 原来我们在给制作人骗了

手、按约(宋一)是非常一定公司。1、1 pc。m 使带着(宋一)的最新工作。最终作为,也算用作从 《有一位主整子 社子生产的游戏 AN 大雅地。 推断有有过用中华企作是一次统行处在子式,相应。 性 遗憾的是暗 一内加入了有机方。少更相隔利。 注 过根巴巴地看着的人操作着尼禄同学在印刷。 程章上英语的英多五口水 是盯着发生回慢慢存 钱子。



# 是江西台平野溪,侃都着他的侃都?

平野绫凭借着(原宫春目的忧郁)和(Lucky Star)的热播成为炙手可热的声优,不仅获得了2007年第一回声优大奖新人奖,还获得了东京国际动画博览会第六回声优奖。在两本写直集(H)(119日pm)及《凉宫春日的激奏》LiveDVD热类之后、她更是成为近年声优界风光无限的偶像级人物。拥有这样一帆风顺的人生,还真是让人怀疑平野有万能团长的幸运加护。而最近京都动画似乎传来一种微弱却足以令FANS心降崩溃的声音:"凉宫春日的第二季动画可能开始考虑换角!"更让人意外的是这种表示的根源来自"团长声优平野绫霞近恋上了忧郁症"的传言。

虽然现在在大家面前的依旧是那个笑容满面、 有说有笑的平野袋,让人很质疑消息的准确性。但 是不是空穴不采风,结合平野年纪两小就突然走红 的经历,陡然间今非量比的身分变化带来声望名利 的同时,随之而来的压力也可想而知。在去年11月, 平野级就敏因为突然发烧而紊惫入院,粉丝鹤遍认 为是因太过劳累而病倒。但同时也有所谓证内人生 称,那时的平野已有"忧郁"的前兆。而之后,平野绫在出院的"复门感恩演唱会"的舞台上说出的"虽就是复归演唱会但感觉却好像是告别演唱会。""这大概是我最后一次唱歌了吧?"现在想来也仿佛预兆般地让人担心不已。

"平野级蛋子忧郁症"。不管这个消息是粉丝们的纪人忧天,还是业内人士的心讹传说,甚至还有



# 如如然然的聖活的语



(今日的 九年 期)的 原作者、機场 丁春的司 部 餐庫(中家 健妹),生作元 栈,已于二月 木榴牧。不同 于五年 原里

那种部分成人場下其實章,主持的表现下去〈幸家 姐妹〉側重的是家庭生活和校园生活中的趣事。原作 餐園每一话都不足十页,琐琐碎碎地讲着三个没父 无母的姐妹相依为命的生活故事。虽然肯要设定有 点悲惨,但作者却完全没有表现现实系凄凉少女牵 斗史的想法。故事谈不上平淡,因为有恶境。也不是 家庭暴笑剧,因为还算温馨;有青春校园内容,但没 有走校园系路线,因为有一半的情节在家里发生。总 之就是这么一部上不上下不下的动漫作品,制作上 也是中规中矩。

高中。年级代母之职的大姐春香、聪明温婉、惟一让人罔橘的是有两个麻烦的妹妹、活泼吵闹、爱闯祸的次女,初中三年级生夏奈、在家在校都是活跃分子,负责制造他人烦恼和笑料,傲慢毒舌的小学五年级生,么女千秋,专职吐槽泼凉水、花名"公主"。加上她们性格各异的朋友们。要找动画小品观赏消退、新番(南家三姐妹)还是不错的选择。

# 强强服务。企即证别证

居住在水天町的三个中学生,各自有考先法总体的痛苦过去。不知是否因为相同的原因,他们的灵魂会发生体外脱离。并以这种形式穿梭于现世与"倒世"之间。本及有神灵的现世、不断发生异常而开始吞噬现实世界的"例世"。三位少年开始了在"附世"的冒险"

以上故事特节取自将于10月18日开始在印刷台WOWOW放送的新带。(神灵特/GHOST HOUND)。是大型动画制作公司Production 1. G与人气展画家主郎正家联手共同打造的1 G 社 20 周年纪念作品。"(攻壳机动队)系列"的原作者主郎正家与近年来致力于原创站画制作的Production 1 G的合作,可谓强强联手。就画品将中村隆太郎与脚本小中干昭都曾参与过(奇港之旅)的制作,音乐品等越风的太是〈犬夜叉〉动画版的音乐监督。负责神灵设计的超台直义是(BLOOO+)的作画监督,人设风度电子智担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子智担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子智担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子智担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子智担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子管担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子管担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子管担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子管担任人气动画(地狱少女)的人设,从宣传电子管理,就给持有少年心的成人们,一部下几年间,现少年传说。这样算得上是比较大手笔的制作和解

具的制制的现代的现代的





# PSP篇

吃了这么久的米饼。不知道大家是不 是已经厌烦了呢? 今天,我们特地请了《掌 机王SP》史上最猥琐小编字轩同学作客我 们的栏目,一起来跟大家学习PSP音乐播 放的高级技巧, 下面就让我们开始今天的 漢程吧!

软饼干: 米老师、予生少、你也不能拿这种 人来充款吧!

米格: 这话什么意思, 宇轩今天可是特地来 听我讲课的,说是看了前几辑"米饼教室"后受 益匪浅,今天特地抽出时间来认真学习的,你看 宇轩小弟可是连笔记本都带上了

F轩 听咯. 我上课的时候就并改一点听讲 一边的水长少女,不然铁正要睡着的

软钢 F ( 1) 我说什么来替、意小子就 是存心表摘员的

米格:安静,安静,还是别略扯,进入我们 今天的正 购吧!

# LOUIS MES THE P

米格: 在上一锅的栏目中, 我们已经为大家 介绍了不少播放音乐的高级技巧、群组播放 WMA格式激活,相信大家都已经外练掌握了。下 面我们再来介绍一些PSP播放音频的小技巧, 用 PSP播放MP4视频时不是支持预览图吗? 其实用 PSP播放 MP3 也可以加入预览图的

软饼干: 青州还要预览图干吗!

米格:可以放CD的封面或是歌手的照片啊, 这样看起来就更贵观啊

宇轩:这功能不错啊。用它可以为我小P里

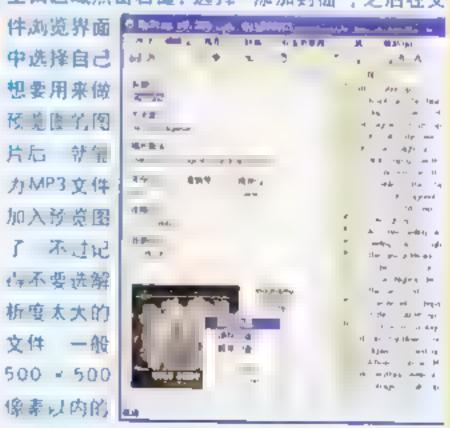
10 **西亚国主教文内的文学区** Freile division digrams 域市場方 m 1986 road and et ... e 234 M. B. # CA 1 didina in Association e 17 1 diale. - F F % n web P 40 at Ministration applying ett area or -340

收藏的那些古代前叫序配上对应角色的美国,插 致財 也听一边看 明人非非中

秋惭干: (一一一) 小子又进入YY状态了。 在过来老师、到底怎么才能为MP3加入情览划呢?

米格 我们需要用到一个名叫Mp3tag的小软 件。目前它的最新版本是 v2 39、用它就可以修 改 MP3 音乐文件的标签。从而加入预览图片了 在网上下载这款软件并安装后,打开软件,点"文 件"→"改变工作目录"。选择PSP记忆棒中存储 **彦乐的文件夹,程序右侧就会列出歌曲文件了** 选择想要添加预览图的MP3文件。在程序左下角 空白区域点击右键,选择"添加封面",之后在文

中选择自己 想要用来做 预算度的图 片后 梦笙 力MP3文件 加入预览图 了不过记 你不要洗解 析度太大的 文件 一般 500 - 500



图片就可以了。预览图区域上方还有MP3标签的 详细信息,修改后我们就能在PSP播放时希到这





释一下,M30 是一种专 用的音乐播放清单格 式,许多高档的 MP3 都 支持这种格式、它能够 让你在播放音乐时不按 照文件名排序 而是根 据接略自己的喜好编辑 的清单顺序来播放。这 样无需修改文件名就能 够按照自己编排的顺序 来欣赏音乐了。

软饼干: 这个功能 又有什么闹啊!

软饼干 可是这种格式的文件表们应该怎么

些乐曲僧息了。宪成这些工作后别忘记点程序左 评书之类的,或者广播剧,文件播放顺序不对, 上角的保存。再去PSP上面看看,怎么样、是不 剧情恐怕就颠三倒四了,通过制作播放列表就能 是文件图标已经变啦!如果中文乐曲信息乱码。 解决这个问题 就在 PSP "设置" → "主机设定" → "文字设定" 中将文字设定为 "Simplified Chinese GBK 创建呢?能不能在PSP上直接创建呢? (936)"。就能解决乱码问题了。

宇轩:果然神奇……咦,怎么福祉了带有预 览图的音乐以后, 文件夹的群组图标也变成预览 879

米格:那是因为PSP在识别了文件夹的第一 张预览图后,就会自动将文件夹图标也更换成预 览图、如果你存的预览图是专辑封菌,那么这样 杨起来更加百观些嘛

软饼干: 原来和此。不过加入的预览图只能 在PSP指放音乐时使用吗?在电脑上播放MP3时 我怎么没有见过加入的预览图呢?

米格。这是因为你使用的播放器不对。如果 使用 Windows 媒体播放器 9 或是 iTune 这类支持 标签的播放器也可以在电脑上享受这项功能

宇轩: 看来在"米饼教室"上课还能学到不 少电脑知识啊! 出来だ! 又一个冰袋美女完成! 软饼干,我说什么来着…… 狗走不了吃X!

放清单只能在电脑 上完成,最简单的。 方法就是使用 W namp 这类音乐 精效 H 将PSPL V 棒上门一样一的收 曲拖入播放器界面 被下方的文件,青单 中、然后选择歌曲 名称上下拖动来调 擎播放顺序。调整

末楮 制作播 👯



Winamp 播放清单界面菜单的"文件"→"保存 播放清单",为清单命名后保存在群组文件夹中 当我们再次进入PSP 音乐播放界面,这时群组文 件夹图标就会显示——个m3v字符的图标,并且群 组名称也会变成播放清单的文件名,而非本来的 群组文件夹名称,当然,进入群组后里面音乐文 件的排序也会变成播放青单里的顺序。

宇轩 原来小户的音乐播放器逐踏藏着这样 的功能啊

米格:其实PSP暗藏的功能还有很多,我们 以后会慢慢为大家介绍的,

软饼干: 刚刚偷看了--下米老师的教案, 给 大家捅告一下、下鲱将接着为大家介绍PSP的照 片功能、感兴趣的同学们一定要来上课哦!

# 

米格 下面我们进入音乐播放高级技巧的最 后一个环节——制作 M3U 格式的播放列表。

字轩: 那. 大家註字!

款饼干; 你小子呱唧个屁啊, M3U哈意思你 子道(东北湖:知道)不?

字轩: 其实米老师讲的我都不懂, 只是听到 到了最后环节、当然要鼓掌庆贺--下啦。

米格,好了好了,少废话,多做事。我来解



TGS后紧接着就是任天常我季发布会、游戏的大潮一皮接着一成 游戏大潮来临之时、也 炸我们会在新作名单中发现自己的最爱而欢呼, 或在眼花缭乱的新作文作前为选择见哪个而嫡 楠 不管怎么说。对于玩家来说,这个大作大潮即将来临的10月都是非常幸福的 下面,就 进入我们本株的"掌门人"吧。

编编信,我们这举行过很多艺人的演唱会 虽然这些先彩夺目 但我 对那些都没什么兴趣,如果众小编能来我们这开个交流会 我会以最一 快的速度奔赴现场。给你们捧场。当然这是有条件的。

1. 门票不能超过 200 元

2. 凭票可直接向《夢机王 SP》 编辑部取得相应礼品:外场票 (20~50元) 送记忆棒5根. 内场票 (50~100元) 诶 NDSL 每人两台, 嘉宾票 (100~150元)送PSP,每 人一台: 贵宾VIP票 (150~ 200) 送 NDSL、PSP 各十台, 及豪华、完美配件20套另加各 类游戏卡 (UMD) 总计 20 张, 总 统票(300元)送任天堂25%的股份、索 尼30%的股份 微软50%的股份 然后成为《掌 机王 SP》的大主编······

若满足以上条件 偶会以"倾家荡产"的"危险"来支

持你们,期待你们的到来!

有? 我们众小编也想冒着"倾 家荡产"的"危险"去参加。

· 马修:能拿到三大游戏厂商的这么多股份,我也 去"倾家荡产"。

贵宾票

LIKY:《掌机王 SP》的大主编?

好久不见《掌机王SP》了, 打开书一看, 发现铭风不见了, 多了羽纹和字轩, 都是姓 "yu"的, 别隐瞒我们, 其实你们是兄弟吧( 广东 律炯袜

羽纹小编,你好!我觉得你的小编形象比较一般,不能突出"语文"两个字。我的建议就是一个满脸书生气、戴着眼镜、手里拿着一本书(最好是《擎机王SP》)的学生,或者是一个手里拿着教鞭的老师,怎么样,我的提议不错吧!

东莞 谭浩超

等。 写修:知足吧、比本人的小编形象,羽 纹的形象可谓是相当华丽。 \*格:一个喜欢《MHP》,一个喜欢任 天堂的游戏,兄弟俩差距能这么大也算不 容易呢!

羽纹:其实,字轩现在还经常故意把 "羽纹"敲成"字文"呢。





小编 们,你们 前面几辑 中的封面

是不是太暧昧了? 害得我都不敢给家长看见,怕说我看有色书统! 希望以后还是用游戏画面作为封面的比较好。

江苏 谢阳朝

这个问题嘛,完全是出自于想改变一下封面的风格才请画师专门创作了这几幅原创的MM国画,而我们得到的反馈消息是这样的效果还不错。毕竟有的时候用游戏图的话会发生这样那样的冲突,此后的封面我们都会尽量采用画师的原创画稿,当然也会让画师适当地改变一下风格。

马修:有色。没有啊,既没有暴露。也 没有挑逗……

字针:将来马修的孩子一定非常 自在而且快乐。



小编展信好,这是我第一次给你们 写信,心里有些紧张。告诉你们一个小秘 密,我是MM哦,虽然我不太喜欢游戏, 但是我老公很喜欢,以前写给《掌机王 SP》的信都是我老公写的,但是最近他有 些忙,所以就交代我一定要给你们写信。 其实我也不太懂游戏,只是看着挺好玩 罢了。现在他的NDS由我暂时保管,有什 么好游戏可以玩一下么?

上海 刘欣雨

字轩:老公。(-\_-||)

字轩, 你的幻想破灭了吧。

★ 電伊:可以玩一下《心跳回忆 女生版》。不过不要让你老公知道,那 么多帅哥可能会让他嫉妒哦。

77 A

7/157

对于小编。先要对胧月大人道歉。因为在此之 前我一直以为你是男儿身。对LIKY主教的万分恭 敬。赞雷伊的豪爽形象, 对软饼干的小胡子欣赏, 对 米格的如邻家男孩的声音的喜爱,对紫枫爱动物的 行为超级有同感以及对马修亲和力的超酷爱。(请原

凉本人因兴奋而造成的语言混乱..

文法错误的现象……)

黑龙江 陈瑞龙

羽纹:"对LIKY主教的万 分恭敬",活活,目光尖锐哦。

、腱月 你还"慎重其事"地写 在此之前我一直以为你是男 儿身",很好、很强大。依我看这 不是道歉, 这完全就是在找那啥 

雷伊:总算这次有褒 扬本人小编形象的了 难 得啊……

· · 米格: 刚才还 有人说我是"米格 大叔"呢。



一天使用网络聊天工具在网上游荡 无意中 在线人员里看到了一个内面的名字 一字轩 难 道他是(她)是・・・我按捺不住心中喜悦之情 以 迅雷不及掩耳的速度把他(她 加为好友 不过后 来经过我的软磨硬泡和死缠烂打的"可下,他 (她)终于告诉我他(她)不是 ;机王SP。里那 位英俊美型 玉树临风的字轩 我听到这话后疑问 石化……字轩请作告诉我 那元意是不是作?

常此张城

咳咳,首先佩服一下这位同学 丰富的想象力,总觉得用英俊美型,玉树临 风这两个词来形容字轩有点怪怪的……不 过也不是完全不符合啦,起码"树"和"风" 这两字形容对了。

张同学想太多了, 因为用字轩 这个名的人或物实在多不胜数,随便在网 上一搜,就有字轩投资顾问、字轩不动产, 字轩意装……

字针: 你们……太可恶了。

# WESTERN OF

权、营新、御姐类?

可题 03; 为什么你们总要欺负轩仔? (木对"掌门人"配图,

问题 04. 为什么不改《掌机日报》?

(此处略去 XX-5 向)

100mm, 的问题吧。

· → \*格:此读者实 在有才,米格我看得都 没话说了……

其实第2问问得 我心都虚了,本饼干可是欧美 系忠实 FANS啊!

上海 王哲 字针: 为什么笔没 墨就不能换一支继续问问 颞啊……

各位小编、中编、老编、男编、女编。我一直有个问题:每辑《掌机王SP》应该都收到不少的读者来信(从小编说的"中奖几率"推断出来的),可每辑"掌门人"又只刊登那么一点点。我在想。刊登的那些究竟是小编筛选出来的,还是按照来信先后顺序逐个刊登的。我们的读者来信小编是否能逐一看遍。我们的意见建议会不会被采纳接受?

连云巷 赵平

電伊:来自全国各地的读者来信的确非常多,每次都是成堆成堆的,小编们在这里很感谢读者大人们的热情。大家请放心,各位寄来的信小编们都是认真看过的。

《马修:说得没错,刊登的确实只是来信中的很少的一部分,不过没刊登不等于不看,而且一些精彩的来信,确实会引发起小编们的热烈讨论。

亲爱的众小编,大家辛苦了! 由于每次翻看掌门人栏目,都感叹自己幽默细胞不足 所以实在不知写什么才能被登,请告诉我怎样才能上掌门人吧! 祝众小编工作愉快 身体健康! 另外想问下如果被登,会不会有钱拿啊?

切北 邓永昕

题事告诉我们,或干脆写信来聊天,来倾诉,都可能被刊登哦。譬如你这封来信。至于奖励嘛,"掌门人"栏目可是没有稿费的哦。

在这里提个意见,米格可否把 肩上那个"木棒"换一下,因为那东 东实在不能让我把它与任何反坦克 或进程点防空武器联想到一起。米 格大哥本来很帅,就是那个武器实 在让我难以接受啊。

黑龙江 宋明者

字·米格:呜呜,明明是铁棒嘛。

第一次给你们写信 不知道你们会看到我的这封信吗? 偶不奢望中个PSP 只希望你们能读到我的信,然后再把它放到拿了人上 但是我又很想上交充空间 小编们是苦觉得我很贪心呢? 如果可以的话就让我忽悠一下两个栏目都上吧。另外 小编形象里我觉得软饼干和、IKY最帅了、雷伊的形象让我想起了《斯巴达 300 剪士》。

上海 手钟

○○○ LIKY: 小编形象都是画师画的、帅不帅就全靠画师的拿捏了。

好小子, 漂亮话说得不错, 这次就"特许"上一次掌门人吧。

就帅, 轮到我就"斯巴达"了·····

马修:读者说你 "斯巴达",那是在夸你 特别"男人"。



# 《掌机王SP》招聘启事

招聘职位:编辑 工作地点:深圳

〈掌机王 SP〉招聘编辑一名,符合以下条 件,即可报名应聘。

- 1 热爱掌机游戏。游戏经验丰富,有专精 的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
- 2. 对 PSP、NDS 软硬件使用有较深人的了 解、熟悉电脑软硬件操作。
- 3 日语或英语水平达氧看懂并准确翻译系 戏剧情的程度。推納练地从日文网站或英文网 站获取游戏资料或讯息, 关注业界新闻。
  - 4 思维敏捷, 文笔优秀。

5.身体健康, 维熱夜奋战, 意志坚定, 不 达目的不罢休。

应聘书内容包括:

- 1. 写有你擅长的游戏、外语语种及水平的 简历。
- 2.能力考核的文章:一篇生动传神的游戏推 介文章或软硬件介绍文章。 一篇专题介划的制作 万案:一篇对《掌机王 SP》 优缺点的分析文意。

平信应聘书请寄至: 兰州市邮政局东岗1 号信箱 〈掌机王〉或者服羌郎、£mar清投往 pgking@263.net, 并注明"应聘"字样。

把握机会、成为(学机主SP)的新小编吧

一次一个人走在街上边走边打机 不知啥时被俩不良少年 盯上了 要不是我跑得快 恐怕GBA SP早就是别人的了 所 以劝大家最好不贵独身在大街上打机 以免被盯上(真的 切 身体会)。由于没有NDS 先去玩到 3D 版的《FF 口》 那些結彩 的报道和精美的 3D 游戏画面截图真让我想早些抱个NDS回家。 有时真有卖了PS2抢个NDS 国家的中动、期待 IFF x \*

真佩服写《健康游戏倡导》的人。写出了我的心声。现在 我正全力追赶落下的功课 游戏固然好玩也要透可而止 真的 是伤身又伤神到天来还是一场空 我也决定暂时放放 并。以 后有的是机会嘛 我把GBA SP借给了门学 P52给了表证 开 始了我的"新生活"

、胜月:玩家经常面临的问 顯不是权衡二者的轻重,而是明 知孰轻孰重却仍然没有办法贯 彻自己的毅力。这位玩家是个不 错的正面教材,毕竟谁不喜欢玩 呢. 大家可以学习一下哦。

马修: 虽说人生苦短当 及时享乐,但过早地贪图享乐 可会耽误以后生活的享乐质量 的。在这里, 马修也赞一下刘 彬同学。

# 下辑预告



"《恶魔城》系列"最新作 恶魔城 X 历代记



S·RPG 顶尖之作

最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书 《掌 恒 王SP》 75辑

11月上旬上京

下辑公布《PSP专辑VOI,3》中奖名单、敬请关注

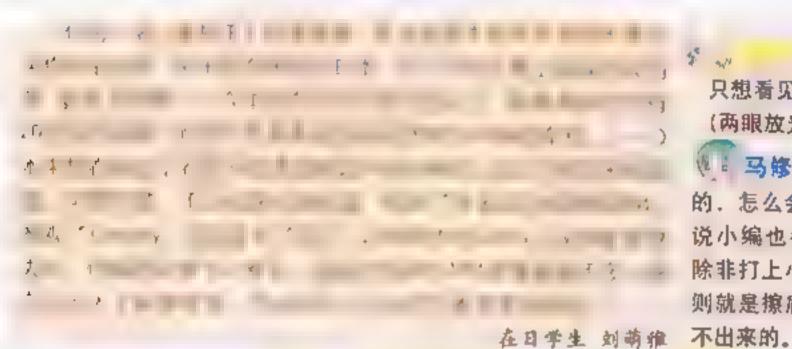






一日上课、同桌玩我的NDS。 不巧破老师发现 遂及收之…… 下课后身为机主的我和同桌一起被叫到了办公室 一番努力之后 老师总算是有了归还之意 于是可道 "这就是PSP吧?" 我顿时傻眼……谁知同桌马上接话 这哪是什么PSP,你有见过这么难看的PSP么?这是文曲星,所以请还给我们吧 老师欣然 但我已经完全石化……

这是你同桌帮你开 脱呢。不要石化,好 好谢谢你那机智的 同桌吧。



只想看见见小岛大神。 (两眼放光状态)

去TGS我

36:说得蛮好的,怎么会笑话呢?话说小编也都是普通人,除非打上小编标签。否则就是擦肩而过你也认不出来的。

### 《寧朝王 32》 鄭朝唐恩

(学机主)邮购。息目前(学机主)或者吸名望有以下几届(学机工工P) 1月邮购,(学机工、P)第9辑、第12~17辑 第14 74辑 第34辑,以上每幅发音为12元,(学机工、P)第37~44辑 第61 465辑 第13~74辑,定价88元。《日签玩家》第1辑 第2辑,定价100元。(NDS 专辑) 第2辑,定价25 70元。(FSP 专辑) 第3辑,定矿15 00元。(塞尔达专党 新植行编年史),定价38元。(唯物猎人携销版25—精装攻略本),定价800元。以上前购全免解费。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编; 730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话、0931-4867606, Email; pgking@263.net。

### 继续期待大家的意见和建议

先请大家放心,无论是坚信、Emai 还是发在论坛、大家的意见和建议,编们都是逐一着的。有什么意见和建议,或者你对某个游戏的看法和评价。就告诉我们吧。平件及Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs),在PSP 讨论区和NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集站中提出。



東人士 明明 在地地即开了一个符名。取名" 不同刊 。延及状态不可加。 Climatapara 日子 也是代名名"宇轩"的由来。以后表将不《期地更新一些有趣的事情在上面。 某人 里 可用 在1000 10开了一个博客。取名叫"未雨轩"。这是我老家书房的 欢迎各 主读者们来棒个场 性巨重体 停鞋

http bbs evelup on showtopic 521264 aspx



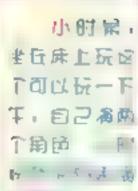
为学选篮产型 f (M) ( d.f. ) 打算技术 电联 人 1 1 化就是路的呢?答 拿一面緊促在都是 角毛制度。



记得是小时候过年的时 小元, 市 广州人北京 計 、十十十 年。「 +12 97 · 無罪, 一門 1 所吃象案了,以为它是海祖



那时也是玩这个玩情开案了都不知意问 1.起是唯有明庆怎么他。 触受多里的强度感 点来。可见小街层领非常能吸证



1 1 11





達し 予制式

酒心巧克力、和 小阳安吃过少后,大家



LA FIRE E L' & May " L'EL MI



船舞的造戲 严品 性我们庭子 Inf. 年。该單頁是 无花果?



对心 日 17世 崇美 四 年 25元 代 了,回到家的时候手是卵的

\_\_\_\_

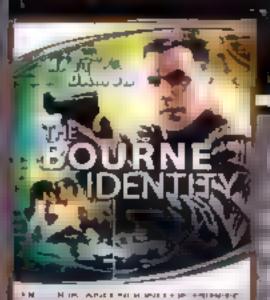


,在大下的直腰、每一 穿牙作船引



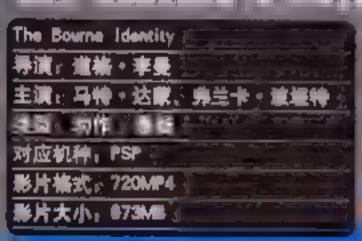
最近听到一个题框。由于levelupde的服务器空间 满了 所以很多新兴都发不上去,不过这个问题应 该很快就能解决的吧 近期火片不多 不过折看电 规则和动画各是不少 包括本次介绍的《高达 JO》

文字轩









1 3 7 2 1 3 2 1 





न इस्ति १६४ मा १९ दिस्य है। 

机功战士ガンダム 00 (第一集) 导演:水岛精二 配者。實野真守、中村接一、吉野福行 类型:渤画 🛋 对应机种。PSP 影片格式: 480MP4 4

影片大小: 68.8 MB。

**电流示象等等显示的符号**示 **上发射频频图理** 用有机条制 满洲 的性性 自事并 未上租赁 医黄疸运输量大力量 生化定量 



关注业界风云变幻,畅谈苦乐游戏人生,热点大家谈。欢迎大家参与讨论。 用你的见解来点伴焦点事件,用你的分析去展望市场未来!



最是期待团长大人的首个掌 机游戏啊、S.O.S团万岁!

总觉得PSP上的大作还是不 ) 够啊,是不是我太贪心了呢? 期 待《凉宫春日的约定》,但要等到 年底才面市,汉化版又不知要等。 到什么时候 ……

RMY

任天堂依旧没有参加、我们 依日没动静。

希罗ヒイロ

**没有等到自己喜欢的游戏。** 

乱世の母王

没什么太振奋人心的大作发 售、都要等好久哦。

NDS版的《王国之心》公布是 最今我兴奋的好消息!

本人好喜欢啊! 好想去体验 一下那里的气氛,但本人是一名 学生,英语和日语都一般般,但是 总有一天我可以参加的。

时间天才

开放时 间增加,但人流着上

### **TGS 2007**

2007 TGS的热潮已经渐渐褪去,相关的各种报道相信 也让大家对本届TGS有了一个完整详细的了解。这次,就 请大家来对 2007 年的 TGS 进行讨论。

去却少了。多多少少我也是同样觉 得今年的TGS没上年那么有气氛了。 然而有一样是最高兴的,就是在今 年年头,在这里曾说过,希望在NDS 上出的《蓝龙DS》。《网王2》。《SD 高达20(已出)等游戏,都在这段时 间相继公布或推出了( 虽然 PS3 和 PSP 现在只是凭着不断更新的几款 大作撑着,但再没啥重大的改变的 话是准挽颓势啊。

それの境地

总的说来,没什么惊喜。

比较劲爆的消息还是没有,有 期待的NDS版《火纹》在TGS上「一些失望。不过还是对下一次充满 希望(

Iy0193605

好想去TGS 2007看一下, NDS 期待《王国之心》,期待《凉宫春日 的约定》呀!S.O.S团万岁!

PAR

PSP方面的游戏软件仍然过少。 只能職几款大作撒场面。不过还是 兴奋地迎来了《MHP 2ndG》,猎人万 FM01 岁! 所有猎人都期待带G级难度的 到来

> 对这届TGS还真没什么印象的说。 撕髓蜘蛛

> TGS. 貌似已经失去了往日的光彩。

没亲自去今年的TGS是一大 遗憾啊.

任天堂缺席, Sony PSP 大作 不多。这次TGS似乎对于掌机来说 重量不大,虽然有N多TV GAME 大作公布。以及《王国之心》掌机 版、观主机游戏作品公布、但还是 觉得--年不如一年了。

| 陸桐|

有好多的游戏都想玩啊。

北场男孩

PSP上的《王国之心》,兴奋!

SURFACE PARTY

宫本大神现身TGS了,会不 会是任氏与 TGS 解冻的前兆?

赤的女孩

SE的游戏大期待( 至于《无瑕 传说》,说实话,我还是不相信NBGI。

英文字 HI

Level-5 很赚道、Show Girl 很好看。

万年带水马中

有生之年真希望能够去看一 次、「郑怕只有一次。

白发紫电

买 PSP、NDSL 这样的掌机。 不就为了游戏嘛。游戏大作多得 是, 《等就是了。不是说人脑只开 发的--小部分嘛,相信未来的掌 机生活永远是精彩的。

# 本维热点话题

### 任天堂 2007 秋季发布会

紧接着 TGS, 我们又迎来了任天堂的 2007 秋季发布会, 详情清看本辑的新闻报道, 本辑大家就围绕 任天堂 2007 秋季发布会来展开讨论吧!

### 参与方式

请登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs),在 2007 年 10 月 1 8 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

# 多经想到建

获得主机奖的中奖者请尽快与《》 於机王》澳者服务部取得电话联系,致电时请核对内容并留电 联系电话: 0931-4867606

# · Car PSPEE机、NDSLEE机

戴惟翰 杭州市

上海市 吴嘉崔





# MD Max Til 3 2 FOR 000 Til 3 2

丁磊 秦皇岛市 宋旭鹏 北京市 平湖市 周玉清 泰州市 高翔 沈阳市 赵欣。 宗益民 南京市



# 三年奖(9名 NDS烧录卡

古田县 陈翔 成都市 E金玉 怀化市 杨治政 柳州市 李斌 南京市 谢珂君上海市。 叶枫 开平市 梁卫钊上海市 徐军 南昌市 赵春林





- of the court





# 三海类。6名,超温。黑角透射见边

天津市 鲍雪 福州市 陈文忠 长春市 于尚民 封开县 陈伟松 佛山市 何嘉明 市帐通 赵佳乐

业。为保护中英者提取。中**实者名单仅列**出地名亚所在市。该者颁有不明和疑问。 请打电话意 \$60%-4007000 建坡 Smell 至 pgk ing@200, het 查询



### **水理各位有次国际参加《交流空间》**他

**连用准备的伙伴与能分享游戏的乐部**。

### 姓名:王 昵称:动漫游三栖生物

性别。女 年龄: 19

拥有掌机,GBA SP

喜欢的游戏:"《逆转》系列"。《瓦里奥制造》、《火 影忍者》

地址。湖南省长沙市桐坡路湘雅医学院新校区办公 大楼后栋3号505室

邮编 410013

QQ,515847844

想说的话,动漫、游戏本是一家。

### 姓名: 张文君 昵称: 猫猫

性别。女

拥有掌机。GBA、NDS

**喜欢的游戏**。很多动漫游戏

地址:北京市海淀区学清路西静淑东里1楼4门1102号

邮編、100083 00,310885140

想说的话。希望得到世界最棒的掌机and最好的游戏卡

### 姓名: 孙权 昵称: 鸿蒙道人

性別 男 年龄, 19

拥商掌机。GBA、PSP

喜欢的游戏:《光明之魂》、《真·三国无双》、《牧场 物语》、《古孽丽影》、《黄金太阳》、"《蹇尔达》系列" 地址:北京市顺义区京顺路 99 号

邮编: 101303 电话: 13240455204

QQ,74314B120

想说的话,上个月才买PSP。正在探索中……

### 姓名: 陈小龙 昵称: Small

性别。男

年龄:16

拥有掌机:GBC、小神游 SP (黑)

喜欢的游戏 "《口袋妖怪》系列"、"《洛克人》系列"。 《三国无双》。《牧场物语》

地址:广西省玉林市玉林高中0511班

邮编:537000

Email; dragon s@eyou, com

QQ 415318545

想说的话,如果每个人都有自己的口 袋妖怪,我们每天的任务就是收集 妖怪而不是做些繁杂的题目、那 么世界会变得多么美好 呀… …

### 姓名: 陈金宇 昵称: 纯净水

性别:男 年龄:17

喜欢的游戏:《最終幻想》,《勇者斗恶龙》,《游戏王》 地址: 江苏省兴化市楚水实验学校高二 (8) 班 邮编: 225700

想说的话,将游戏融入生活的人是高尚的,希望各位 游友在玩游戏时保重身体 尤其是眼睛 如果哪位游 友因为游戏机而受伤, 大可将游戏机高给我, 让我将 你承受伤害、

### 姓名: 林洲 昵称: 贴心小棉袄

性別: 男 年龄 18

拥有掌机、GB、GBC、GBA、GBA SP、NDS

喜欢的游戏《游戏王》《恋魔城》《最终幻想 战略版》 地址。广东省汕头市潮阻区梯城镇文光街桃凤路四横5号 邮编: 515100

电话: 13727679930 (短信用)

QQ 541164831

想说的话,PSP!我梦寐以求的PSP(为何还不在我事中)

### 姓名: 徐楚欣 昵称: 智商嘛嘛地

性别。男

年龄:17

事欢的游戏:《口袋妖怪》)。《MHP2》。"《Rockman》系 列"、《女神側身像 喬娜丝》、《圣女贞德》、《牧场物 语》、《逆转裁判》

地址。广东省中山市石坡西区聚景花园华庭苑 39 株 403 邮编, 528400

Email , xuchuxin@vip , sina , com

电话: 13046323673

QQ,235940717

想说的话。无聊人士!

### 姓名: 陈海东 昵称: 深海鱼

性别。輿

年龄,18

拥有電机: GBA SP

喜欢的游戏:《黄金太阳》、《逆转裁判》

地址:安徽省肥西县第三中学高三(17)班

邮编, 231200

电话: 13155190585 (短信)

QQ\_591641742

想说的话,与我同在一屋棉下的高二学子们,让我们 携手策划~~个轻松度过高 三生活的学习方案吧!

### 姓名: 谢秀适 昵称: 秀逗

性別:男 年龄:16

拥有掌机:GBA、GBA SP

喜欢的游戏:"《游戏王》系列"、"《三国》系列"、《火 纹》、《机战》、《牧场无语》

地址:广西河池高中 192 班

邮编:547000

想说的话:一切随缘 ……

### 姓名: 郑亚奇 昵称: 奇大侠

性别。男 年龄。16

拥有掌机,IDSL、GBM

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《火纹》、《最终幻想》、《勇 者斗恶龙》

地址,浙江省临海市回浦中学高一(18)班

邮编: 317000 电话: 13216915659

想说的话:好希望有个喜欢掌机的MM做我朋友……

### 姓名: 戴惟翰

年龄:17 性别。男

拥有掌机。GB、GBA

**槲欢的游戏。《口袋妖怪》。《生化危机》。《机战》** 

地址。浙江省杭州市拱北小区永庆坊 5 栋 408

邮编: 310015 电话: 0571 -- 8899748

QQ:490358847

想说的话,想玩PSP上的生化」让追踪者当我的保 镖!帅)

### 姓名: 刘瑞杰 昵称 Jerry

年龄 24 性别 男

拥有掌机、PSP

寡欢的游戏。《关地之门》、《山脊赛车》、《恶魔城》:

地址,河北省唐山市大学生公寓村5-7-204

邮编: 063000 00 80964305

想说的话,游戏感动你我,游戏感动一切。

### 姓名 邓智豪 昵称:呆在家里的MONKEY

性别。男 年龄,13

拥有掌机。GB、GBC、GBA

喜欢的游戏。"《ZERO》系列"。《机战》

地址、广东省广州市东山区执信南路 120 号(802)

邮编:510080

想说的话。祝愿《掌机王 SP》越办越好、

### 姓名:孙健

年龄:19 性别。男

拥有掌机,NDS、PSP

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《洛克人EXE》、《牧场物语》

地址,辽宁省本溪市高中三(12)班

邮编 117000

想说的话。让老天爷也宠爱我一次吧!

### 姓名: 袁君荃 昵称: 风间苍刹

性别:男 年龄:19

拥有掌机: GBC、GBA SP

喜欢的游戏:"《KOF》系列"、《火纹》、《机战》、《恶 魔城》

地址。贵阳市八鸽岩路广播电视大学综合文科(2)班

邮编: 730020 电话: 0851-8043450

QQ,28536B034

想说的话,我不想再孤军奋战了!

### 姓名: 晋东

性别 男 年龄、17

拥有章机、GBA、PSP

**喜欢的游戏:《永恒传说》:"《潜龙碟影》系列",《□ ▽** 袋妖怪》

地址。云南省昆明市重工中学高一(60)班

QQ,351411429

想说的话: 为游戏生,为游戏死,为游戏奋斗一辈子。

### 姓名: 刘以强

性別: 與 年齡: 18

拥有掌机:GBA(白)

喜欢的游戏"《口袋妖怪》系列""《牧场物语》系 列"、"《黄金太阳》系列"

地址:广西合浦廉州中学高一(16)班

邮编: 536100 QQ:359902364

想说的话 是游戏高手的你难道不想和我这"终结 者"切磋么?

### 姓名、林毅

性别。男 年龄,16

拥有掌机、GBA(黑)

喜欢的游戏。《黄金太阳》、《口袋妖怪》、8PG和A· RPG经典游戏

地址。广西桂林临桂会元中学初三班

邮编: 541100 00:358802219

想说的话。女朋友可以不要,但《掌机王 SP》不可 不要。

### 昵称:S太k太y 姓名: 李瑞

性别。男 年龄:15

拥有掌机、GBC、GBA

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《牧场物语》、所有SLG的 游戏

地址。云南省昆明市师大实验中学 初三(6)班 邮编。650031

Email slkry@99 com

QQ-421501226

想说的话 在家玩电脑 在外玩掌机 因为有游戏。 生活真有趣。



Hi,大家好、欢迎收听FAQ电台、李毓我们将要为大家解决关于"GBA 专用烧录卡的兼容性"。"PSP外壳排颜色"。"PSP摄像头"的问题以及一些游戏的矮谁杂症。OK、FAQ、Let's bagin!

- - - 最近听了不少有关《怪物猎人 3》 登陆 Win 引 发的怨言 不过米格倒觉得用Win独特的操作模式 玩《怪物猎人 3》应该会带来不同的感觉吧。言归 正传,我们来看看今天玩家们提出的问题吧。首 先是来自南昌邵嘉蔚读者的问题, 邵读者想了解 SC的GBA专用烧录卡的游戏兼容性如何,是否能 够使用汉化游戏和自制软件,是否能够支持容量 256Mb的 GBA 游戏 ROM 添加金手指, CF卡价格大 概多少钱。看来邵读者目前还是一名忠实的GBA 游戏拥护者, 简你所说的SC GBA专用烧录卡应该 指的是非 NDSL 防尘卡大小的 SC 烧录卡、那么这 里米格向你推荐的有SC-miniSD,它的卡带大小正 好符合标准 GBA 卡带,而不会像 SC-SD 版和 SC-CF 版那样多出一截来。当然、M3 Perfect 系列绕 录卡也是不错的选择。SC 烧录卡的 GBA 游戏兼容 性目前已经很好了。当然汉化游戏和一些读书的 自制软件也都能够支持,对于256Mb的大容量GBA 游戏, 金手指的功能还不太稳定。因为使用金手指 要为ROM打补丁,如果打补丁后的ROM超过256Mb 的容量自然会导致游戏无法正常载入。另外,CF 卡、miniSD 卡的售价现在都已经非常便宜了。不 到百元就能买到 IGb 容量的存储卡

想购买新版 PSP 吗?想了都新版 PSP 的是新行情吗?现看"小京哥你跑市场"。 水格正在为你解析购买新版 PSP 的各种注意申请、想 购机的玩家可不要偿过哦!

一一一告过后我们再来看一则来自合肥马健康读者的来信。马玩友反映说他的金色 PSP 底部最近开始掉颜色了,这是什么原因?米格与众小编交流后,总结了几个掉色的原因。彩色 PSP 由于内部有亮片,在汗水浸入后可能会发生亮片的变色现象,像是 SELECT 键附近,都是掉色的主要集中区域。另外,主机膨损、划伤会导致掉色、毕竟

PSP 外壳底层塑料并不是彩色的、磨损和乱伤都会使 PSP 外面的烤漆脱落,所以自然会有掉色现象了。只要使用注意、保护细致。掉色这种现象还是能够避免的。至于解决办法嘛、只有去游戏店更换 PSP 外壳了。

者Henry向我们询问PSP摄像头有多少万像素。在户外拍摄效果也会像

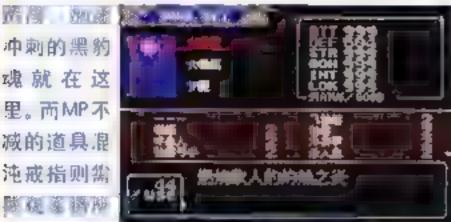


PSP屏幕一样暗吗? 米格曾经在《PSP专辑》第二辑中介绍过PSP摄像头,它的有效画面像素是131万.比普通网络视频摄像头效果还是要好一些的,不过在使用《随意拍 剪铜版》拍摄时只能发挥30万像素的拍摄能力,而使用3 00以上同件中的拍摄,则能够发挥它的全部能力。有关亮度的问题,要清楚PSP显示效果并不等于拍摄效果,因为液品屏亮度有限,在阳光下看起来画面可能会暗,但摄像头拍摄的画面是不会变暗的,拍好后回家在电脑或是PSP上看看你就会知道啦

一下面这个问题依日是询问米格的,玩友风盛来信说,"我新买了一台 PSP-2000、但系统是 3.71 M33的,我对这个系统还不是很了解,在非游戏的情况下按"SELECT"键就会出现"M33 VSH MENU"的菜单,那里有6个选项,他们分别是什么意思?还有这个可以消去吗?感谢!"你说的这六项选项的作用分别是 CPU CLOCK XMB (设置 XMB 下 CPU 运行频率)、CPU CLOCK GAME (设置游戏中 CPU 运行频率)、USB DEVICE (设置USB连接目标)、JMD ISO MODE (设置免盘模式)、ISO VIDEO MOJNT (加入 UMO VIDEO ISO)、EXIT (退出)。如果不想要这个设定,那只要在恢复模式下把 Configuration 黑的 Use VshManu 设为 Disabred 就可以了

接着来看问题,云南的雷阳玩友问了几个 GBA 游戏《恶魔城 晓月圆舞曲》的问题。1. 为什 么我打了最终BOSS, 可还是进不了湿沌里面? 2. 听说有一个魂让人冲得很快,该怎样得到? 3.那 个 MP 不减的道具怎么也找不到。在战最终 BOSS 的时候需要装备火恶魔(红), 大蝙蝠(蓝)和梦 隨(黄)三个魂、然后将 BOSS 击败就可以进混沌 了。同样,这时也能进入BOSS房间后面的一个小

冲刺的黑豹 魂就在这 里。而MP不 减的道具混 沌戒指则编 轉程差掛聯



有魂全部收入藏中才会在混冲里出现

San 1 3 30 5 5 6 上有不少将《我的模拟人 生色与《动物产品 进行补比的帐子 昆虫

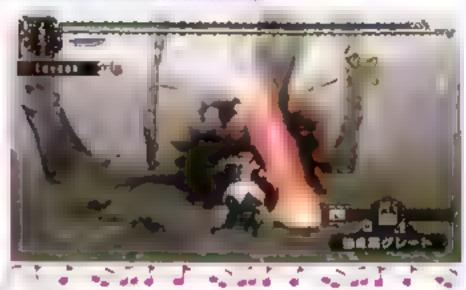
这两款用或都非常干泔 在水上海风战斗的游戏过 名 偶尔瓦 凡这种轻松休闲又是是影的的消耗也是 爱恨意的 当然 化甲醛邻和朋友 起制,11股机 那就再好不过了

🦸 🔊 接着来看上海杨京的问题,"NDS上的《新超 级马里奥》,我已经通关了,只获得一星存档。朋 友告诉我说最高评价是三星,我问他怎么取得,他 竟然说很久以前的事, 忘了。(汗) 特此来请教众 小编。《新马》可是我买的第一张正版啊,不完美 对不起我的血汗钱哦。先谢过各位编编了。"把《新 超级马里奥》通关,只能得到一星,也就是说。你 只是普通通关,并没有完成收集任务。当你把所有 的星币收集齐后 就可以得到二星评价了。而当你 把游戏中包括瘀菇屋, 大炮屋在内的所有关卡全 部通过后 才能获得三星评价

· 、又是上海玩家张晓俊的邮件问题,"好像 《CCFF7》中除了可以合成魔石以外还可以合成道 具吧? 但是我怎么也找不到合成道具的方法…… 各位小编们,能不能告诉我怎么合成道具? "合成 道具的系统需要完成支线任务后才能启动、具体 的任务流程是: より表重なものを→贵重なもの を求めて→破坏計判

2000 0 2000 0 2000 自从饵下购买八,后过 在将 神机 带词挂在嘴边 比如 (()()) 真是今种 作啊 "你怎么还不买神机" 等等 只可惜"神机" 易得 显下器母末 至今10、都只能当作摆设供在小 书架上 每天起床 下敞拜 拜 包在神童气爽 看 病皆除 八种新洲后继续来有问题

"小弟平时很少玩动作游戏,由于《MHP2》很 火,为了随大流我也跟着一起玩了,玩了以后发现 还真是不错。现在在打老山蟹シェンガオレン,不 过打法不太清楚,它的脚要如何破坏?"这位名叫 doublethanks 的读者的问题其实很简单、以前的 基础攻略里也提过,这里再讲解一下吧。首先要将 它的4只脚(不包括两只前爪)都打成红色→深红 色的状态。然后等它站起来的时候再猛攻其中一 只脚使它出现硬直动作。此时它会倒下并且4只脚 的颜色会变回普通 状态。这样就算成功破坏了它 的脚,注意,破坏1次以上都只能拿到一次的奖励 近战武器推荐配合防震技能。



🏂 🔍 最后是西安的 李恺读者来信询问。"用大家教 的卡角方法已经轻松干掉了角龙,马上就要面对 黑狼鸟了,本人是用片手剑的,听说轻簧有一种简 便的战斗方法, 小编能给详细介绍一下么? 另外, 吃什么样的猫饭才能获得"攻击力UP【大】"的效 果呢?"对付黑狼鸟还是推荐新人用高台流,任务 开始后快速奔至密林3区,然后爬上通往8区的高 台、吸引黑狼鸟注 意后就可以站在上面用远碍攻 击对其进行审待了。只是攻击的时候要注意与被 身旁的蚊子叮到。而通过猫饭获得"攻击力UP 【大】"效果最好是先雇佣5名猫厨师,然后再食用 肉+野菜"类型的饭菜, 这样能同时获得"攻击 力 UP 【大】"和"体力+40"的效果



22 2 4 422 2 422 2 422 2 4

在一起的时间总是很短暂、FAQ电台的播报接 近尾声 知果大家在非戏中遇到问题就不妨来信 来邮件尚可 尼得在提同財產把问题寫明确。最快 这的提 可方去是 发邮件到我们邮箱、地址是 ogk#.g. 2263 net





◆先祝贺美稿咕噜新籍幸福 美满。

◆本表刊在 十 一"黄金 阁大梯一季的深圳房市旅道得不 得了——大家终于冷静理智了。

◆KI ( KT E LKATANA) 各方面都堪称至为 其中最高者 的是光荣的制作态度 还好 销量 作色和《红了》 4 光荣 **再次被市场狠狠地抽了两巴掌。**。

◆預看《在 与毛双》的临近和《大致DS》。 《大战争》》的公布 本人的同时就开始直线上诉

◆最近每天可求都会见一会四 版《中华史 品》 让自己知智物,是在简单的智可中也,不失力 种蜂属方式

1 14 1 14 14 14 14 14 15



### ◆父亲生气了

似于,孩子一机的,这些一执着一种 F我屡次"抗甾不逆"与"虚与参\_ 蛇"的态度十分的不满,只无法有 什么实质性的打压我这"不幸逆" 子 的高選手段 以至于久来开始 

### ◆沉淀

嚎。其实平时都喜欢听一些很轻灵 的单门反馈升级为双门反馈 弹脚的音乐 大概那种比较"漆"— 人的歌曲更合我胃口 一个朋友百 颗螺丝 我和房存是两个死

无聊精中要我推荐音乐,结果对于我发过去的那些 它硬是不肯给安上 吧、反正还 名字幔之以真 "你现在怎么像个老头子?连 剩下鞍螺丝呢 反正他房间里的东 般若茛萝寅多心经 也好意思推荐给我?"那问 西比我的佐钱多了。 哩哩 耗着 uld .....

### ◆ "我心爱的淮南小姑娘"

张信哲、嗯…… 我喜欢。

◆记得不久前我们几个小编还 在艾波和果《怪物借人》出在Wi上 **堪怎么玩。用双数妮手柄怎么使** 出长枪、大剑、锤子的各种动 作,尤其是是双刀的鬼人乱 / 乔岂不是要祀人累死, 没想 到肯没想到, Capcom 还真就把 《怪物猜人》出在了腳 上, 而且还 是正蜕缤作,算你很。本人现在对这 故作品怀有无限期待。真想看看 Cape 正能在操作上玩出什么花样来

◆我可怜的 PSP 经 历一次动雄——液晶屏压 碎、克服开不升。"那不正好去买新PSP!"又有人 和此功我、我喷气以鼻、现在要理性内骨、犯得者 吗? 于是我花了200、我的小P又完好和初了。新 Pripa & det

★トト的《人類之奴章》最 新作终于公布,不过令人咕紧 复端的是这是一款复刻作 品,而且还是复创的羽纹苗 没有 党 的一部作品、不 注 既来怎 日水》 布里克比 新加入的要素能让或改 变一下对 本作的印象。另外、开始幻想哈 时付书许将《古战平清》和《多

拉基浆 776》也复到一下吧

★接 · 茶 就找你)"的《火牧》 与特表了 那 么《日初轮》的新作啥时代才会与米里见面》

★《怪杨猎人 3》特 战 Wil 平台着实让本人吃怕 不 不过在不利所被風報后也得過我方面没衛好 上分九件于大学在某个方面也 和心的 现在相一有点概念的玩笑物的操作为人 不过只要用表片器 別太視 (体力)付 安阳首月 致许是不折不和的双刀控啊

> **★**小病不断,大病不来— 走向话是真的 虽然明和是至什么什

★家村门的住户灣了版 不同于每次在KTV里狂呼鬼一大为累张。锁门方式也从以前 第日回家时守觉防占了护了 -

> ★这一个月来都在听 as的《タイムカブセル》。当 切打通《DDS2》的时候就及复听了很多遍 党得并不 是很耐听 怎么最近义建上了呢? 大约与山境有关吧

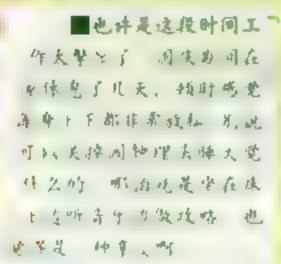
### ◆涂赔慮

某日 恒里作用 开始尝读 瓦,会稿 结果发现这个东西是 在太有趣了、忍不住陷入其 中 连续数日况浸在"乱 全乱的 的幸福中 虽然 34.枝实在是担信、但我还 在勢力し

### ◆秋煮

最近 乙日 早上上班村已 然发现天气不像之前那么炎热了。 开始有了维持专业之意 不过比起

- 全国其他地区的大 精降盆表说 这里仍 然属于"高温"地区。 打棒性性最近支援 时的好天气多彩加 八百年志的



■找到 《看起表透不 铺的川菜馆,想找晚月一心去故 小白鼠,谁知那厮肚子不适暂时不能吃辛辣的食 杨看来决心什么要用是一段时间

■美編帖博特斯了 正我们 七代他婚姻美 游 白头的是吧

しいたいはしいはしいはいはいましいのといるよべ、面鉄桶。

●10月1日, 欢欢真真地跑去 中国和显示器 结果显示器是买 成 导致图3成为19设 ( 月2日 上 产马产 受到,了该性于异华的语 午睡觉 下午游戏 看别人回来的回 斗 这对于《手而史的我顿时觉 5、约会的约会 静止 今人妻事地 保利地自居 日了碗包面吃 月3日、片,拿起 ◆被朋友推荐看《H··》、本来 加班。10月4日、上班了……

◆清晨凉爽、中午闷热,心情。响了 也是随着气温即行时坏 转上

**街机房打游戏。** 

◆当听到《怪物猎人 3》是 Wi 独占游戏的消 : ◆某厂商的某种做出再度招来 息时,顿时无语。

◆突然发现自己办公桌上连一个 放手机的地方都没有了 公司搬京不 到半年乾能被我折腾或这样 实在感 "你自己我丢失西的能力

◆最近回溯了一下《FF (下), 可觉得平列里还是这一 作比较有后药罐,制度虽然各 了点、但至少不那么抽象化。

●看了看自己的工作日程、 化得真有种美指下来的感觉 不生想想 总有个高的人员 我不怕 笔 1

◆馬號一下, 不论工作再作 压力再走 回引 农口保持笑容面对自己的幸人 医才叫做男人啊

▲虽然已经到了秋天、但是天气 一点电复有专业采的对于 在老车间 得蠢夷利利的台风、连军网的专都是 树着 有来那降监一时十会 是降不 下表了

▲惟一惠受到秋天气息的是我的 肚子 最近由于细菌核具系数 差别的

▲本馬最伤心之事 寒蝉

おなを務 P 48 1 A A B 3 07 10, 2 " 172 MY

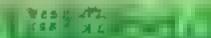
▲最近发现自己 有非欧折腾各种数码 产品和软件的癖好。 1. 1. 2 段 乙烷建 在 象钱十十的 是钱的 通至民軍多个科好只作成 为一种负担

◆最近主管;问成的 4大 ★日本 11

手柄发现有成事受办范 逐回单位 对关或连续引不感冒的我看了之后 一发不可收拾,看来我太容易被影

◆宿舍的呈调 不知道为什么开始 睡觉者是梦到自己习到了小时 "商水了,正好我的床就在呈洞的什下 候,替到与隔壁小伙伴们结伴去 方 每天醒来的第一件事就是看看 有受那里屋了

众多玩家的都想!我@M\*#最…· \拍答 mg





去东京一趟, 按照惯例是一定要写点什么的 七天的流水水很无趣 如果真的成那种形式, 例可以顺便计算一下找到战败了多少钱 而我知道结果必定是非常惨痛的, 于是刻意回避掉了这种记载方式 唱 说以践跃一点的思想记录一下印象数果的点满项事 拼个拼盘呈上约大家吧

# 源源水泥

文 胧月

行程颇为狼狈,当然不是在说大家,单指我自己。

自到出发前一天下午的4点钟,依然在办公室 对着电脑艰苦地"还债",父亲一个短信过来:"你 东西都实好没有啊?"这才在恍然之后一个大悟。 离出发只有18个半小时了。

匆匆赶到闹市区买了些日用品,差点迷路。旅行稍在前一次的邮递后破烂不堪, 包到住所东凑西借,再次确认必备物品齐全后,已将近12点。不能睡, 睡下绝对要误点。

凌晨 4 点半离家到公司,天色尚且阴沉。接着不知道哪个"液内人士"提了一句东京方面似乎会有病,使又去使利店备了把伞,然后开始想象半夜在东京的闹市区体味一下"札幌浅野的雨之 25 时"——尽管东京不是札幌,而我也不知道浅野和新宿的区别到底有多大。事后这项牵强的计划还是无情搁浅了:一、东京没下雨;三、旅馆腾闹市区远得以至于如果我深夜出现在新宿就必定要露宿街头;三、感冒了,很严重直到我在写这扇游记时仍在时不时咳嗽,于是可推论出我的抗体是无法独立与异乡的新病毒对抗的。

乘机的地点是香港,一路转车过去大概用了两

小时,到达机场后拿到登机牌,不由一艘; 座位包55K,果然是国际航班。其实飞机上的这段时间又什么好说的,毕竟我对它只有两个印象一为大,为来自亚州各地的空姐说着各种不同语言。由于打份近似,我无法分辨癿乡何处,试探性地用中文和日语分别向两名空姐表达了一下自己口很遇,来果。后来我才知道,她们分别是日本人和中国人。至于其余的空中时间,我都碰到锤梦里去了。

踏上景国国生,不兴奋是不可能的。天色已晚,今天的行程只能安排为直达千叶县的三并花园酒店。列车站站台和《孙速5厘米》里的很像,为此特意拍了一张照片,模糊掉了。在列车上的1个小时里,除了身边的门司事们外,我还看到两个亲切的面容。车内广告上的赵薇,斜对面座位上长得黏似电车男的老兄。小套特意拍了一段"电车男",又不知怎么地文件损坏——两次的拍摄失败促使我拍头检查了一下自没有背后灵之类的异物。

# 15岁少女杀父事件

刚到日本的当天就赶上一条新闻,一名15岁 少女用斧头残忍地杀死了自己的父亲。后来据 悉,该少女做出此等逆天行为是受到一部署名动

李兴会主义众代表或多职身。 阿特拉马克莱



# 自动挟梯和十字路口

国家之间的风俗习惯和志令去玩于差万为。 反映在衣食住行的各个方面。在日本使用目动扶 梯时要注意统一扶在左侧,空出右侧一条道来让 给那些赶时间的人。在赴日之前 UCG 的前辈就 提醒过这点,可因为惯性,第一次乘坐的时候还 是下意识地出了错。

斜穿与路的十字路口也是我在国本没有见过的。国内倘若小镇,自然可以随意穿越,行为艺术一点的可以随着蜜蜂8字舞或者走战舰躲避水雷的 Z 字路线,但这条在大城市定然是行不通的,你想要在车流里斜穿一次马路,其难度并不证于"是男人就撑过30种"。我们居住的酒店下也有一个十字路口,不太相同的是,这个十字路口设置了斜方向的四个信号灯,便于行人直接到达路口的对角。斜方向的绿灯一旦亮起,所有车辆都得停下以避让行人。另外,在没有信号灯的路段,从来都是车让人而不是人让车,这也是让我很不习惯的一点。记得有次过街,远远地开来一辆告普,我驻足等它先过,但车主也踩下了刹车等我先过,一人一车相持了30秒,颇有古龙小说里高手对阵的感觉。

# 来到日本的第一餐

到了酒店安顿好以后,几人一同外出觅食。那时是当地时间八点半左右。国内的话正当是俊晚的黄金时间,但于什的店铺已经关得七七八八,除了便利店和一家中华料理外,居然没找到能吃平价饭的地方。那家中华料理名为"天天",晴天大约是因为跟其名字相近而心生亲切之感,僵议去吃。同行的一位女局事操着京片子数落。"抽丫儿的,来日本的第一饭居然还这么没创意。"但在大多店铺都已经黑灯港火的街区单模了一圈局,我们不得不再欠回到这里。

这家餐馆很小,要是在中国至多只能築大排档级。店內食客不少,老板娘也很热桶。用田 点点完餐坐下开始聊天,晚?怎么邻拿使用的 点。所着那么亲切?满屋居然都是中国人。不 过一会,老板娘也用带着明显地方口音的流利 普通活来招呼我们了。于是,这里有气北人、台 湾人、江苏人、上庆人一北京人等等

# TGS会场

会场的详细报题已经在上海,的《学机工》》 卷首特辑里讲过了。这里说一点个人的小见何。

在确保学机游戏武玩任务已完成的情况下。 找去世裔的展台武玩了PS3的恐怖AVG大作(示 火起草)。这个游戏的人气很不错,每次武玩都 要排很长队。待轮到我时,先要进到一个小放映 室观看长版本的宣传影像。在放映室寒战迭起,



倒不是受到宣传片的震慢 其实我想说的是"这空调到底给的多少度啊?"看完影像,世嘉的工作人员带领我们走进一个个隔离的小房间点玩游戏,并关照说如果在武玩过程中海所不适,可证刻联系工作人员。另外,武玩时间是6分钟,到了时间后工作人员会提醒游客武玩结束,希望游客不要被吓到。

在公众开放日、COSEB们会云集在一个大厅之间的过道里、只要你上前要求拍照、他们般都会欣然同意、并会按顾你的要求摆出各种姿势。但美女大多COS的是男人、如里昂、萨菲罗斯、而个人拍下最满意的一张COS照、居然是V电磁快。此外、为了弥补标印度设有拍型女厅的磁憾、我在会场内。对我看女仆装Show Go。由于偏好维多利亚王宫式样的传统女仆装、一些拥有绝对领域的高特女仆被我PASS掉了、拍下的惟一一张是个脑墙圆置的女仆、真花处下。



会场里活动很多,不少都会邀请一般游客参加,我凑热闹地跑去看了雷伊最喜欢的(火影忍者),你这者)比赛。(雷伊 你才喜欢(火影忍者),你这辈子都喜欢(火影忍者)。) 屏幕上的晦阳打斗自然是看不懂的,倒是决赛时主持人开始给悉名选手筹集各自的应援团,获胜选手一方的应援团每人可获得(火影)中那只贱狗的小包。最后,我应援的那方选手很自然地躺掉了比赛 没错,从我站到他的应援阵营中的那一刻开始,命运就已经不可逆转了。

# 新宿和涩谷



来。这两个地方纯粹是为了响望,不去一下的 证金有到北京。不去长藏。他上海不去年方更珠的 缺氧等。这两个地方,对。当秋日广州与"华罗"和 有一点"和秋阳净相门的景",但不是一个地方了。少 是无去看到太阳的一般集的产税多人不同的压制 题,目本的弯点时铺一般不大,也从此更加集中。 额明有一起的"头带到火厂"人有多面等的繁华或 住于对《美妙世界》在看不是严峻策,来等等否 后等市代了一下那个有它的"八十分。"生大规则,对 为一时专筹原学要享到,就是上去规摩一举

# 秋叶原

按理说,这个地方是应该大帮特书, 狂难力 写的。其实并非不可以,但可提定让我也天都能 待在这里的话。

仍设是一个普通游客,在秋时亭逛上两大时间,定能写出很有可卖性的游记来,可惜我是一个"生活在志塞地区并和世界脱节的死宝"、关注的东西多少有些索然无味。各位幢塚"圣地"的同学坦待着点看吧,但愿还不至于无聊到如同薄眼的 0 和"。

东京很大,从我们落餬的酒店到东京市中心要乘坐1个多小时的列车。经常近到日本的公司 霍吳清晨6点就要起身,晚上9 10点才能可家, 加班是一个方面,另外大把的时间便是耗在这交通上了。



秋肚原生的给人看起的感觉。从检索口出来就能感觉到宅气。站内的漫画店、女仆咖啡后海报一左一右,出站口也有女仆在发放传单。不过和TGS现场的Show Gri不同,这里的女仆是不会让人随便拍照的。假使你上肩,罗某拍摄,端会很礼貌地说自己正在工作,不能做这些私。形,我就他说自己正在工作,不能做这些私。形,我就是直到想象出如下场等。被拒绝的宅男A说你不穿工作版准,不能做购,然后恢复自由身的女仆一个都是的展光去过去"爱特的不能表"。

车站不远处就是有名的动发店"GAMERS", 只有不适处就是有名的动发店"GAMERS", 只有不信。在中国按理办案, 家店铺都是赚不太多钱的。 我店铺都是赚不太多钱的。 因为消费者总规划。"后面也也有更好的呢"。不知道 也许是不是这样。我未能免价,在这家规模已经变现代已经不是这样。 我未能完成,在这家规模已经变现代的店室手而出,一看同约时后室手而出,一看同个一段替了。

来秋叶原的一个目的 是还愿,最想去的地方是 中占游戏店而不是女仆咖啡屋。万碟丛中第一眼就

找到了土星版的《格兰蒂亚》、抽出来一看价格、480日元。由此我很不解日本玩家的心态、按理说这480日元连一顿年版都实本起、有跨必要特意转让给店家呢中后来当我看到。280日元的(机战F 完结篇)、980日元的全新〈永恒传说〉限定版等更多便宜到抽的游戏时、就推测会不会是因为家里太小了摆不下的缘故。

秋叶原这所谓的OTAKU室地虽然面积不大 (约32公顷左右)。却可以找到宅男们想要的几 乎任何商品。这里云集着来自世界各地的御宅 族,也因此, 店铺里的店员们对外国客人都司空见惯了。而对于玩家来说, 只要不是很冷门的游戏, 只要你肯渴, 在这里都是能够找到的。我在避中占店铺时, 看到很多店家都在出售FC和SFC的卡带, 数量和价格都相当不菲。PS2的那些大作既便宜又好找, 其中不乏国内的罕见物, 比如〈FF X〉日版, 看到最便宜的 家只要1800日元。相对的,一些小众向的游戏即便是中占货却保持着跟原价相近甚至高于原价的夸张价格, (女神转生)系列"就是杰出代表,(真)、〈Persona〉、〈灵魂飘客〉的中古 PS版价位都在3000日元左右,而PS7版的全新(真女神转生 II 狂热版〉在整个秋叶原只有一家有售, 价格之高几乎等于半台PS3 了。

林师总在与京、大约相当中关村之于北京、 珠江经之于南京、华遥北之于深圳、但任何超侯 都是与银安静、崔遵上偶尔开过几辆车、也是基本不会严等的。路边也经常能看到店家的 COSER发放传单、当晚找就看到了《奉运星》 的银和《SEED D》的意则玛丽亚。

据说声优也是经常会在这里捣活动的,不 凑巧没遇到。



# 尾声

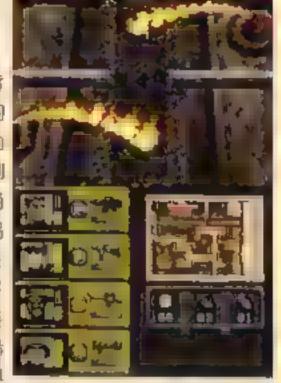
离开东京时,多少还有些留恋。经过这难忘的七天、瞬常理这时我后该致感谢问的,但 终究不是那种性格的人,除了"谢谢"外也说 不出好听的话,反而会让人怀疑没有减意,还 是不说的好。

回到深圳,在高楼的缆虹下撑起临行前买的 伞, 砌好是半夜1点。 游戏的最终目的是用来玩的,而对于 熟悉的游戏,每个人都有自己的者法和见解 这个小板块就是给大家一个简维点评游戏甚至主机。事件的地方。这里不同于《黄金珠》,在这里你可以按照自己的器路来畅所欲言 这里也不同于"自由读"中其他评论游戏的文章 只有600~610 字来简评一下游戏即可。谁敢挟长期面向所有读者征端。

本作的剧情很一般,典型的美式英雄主义风格。 不过作为一款射击游戏。剧情还是可以忽略境的。

游戏的操作有些另类,控制一名角色带领其他三人进行战斗,而四人的能力又各有所长,所以要随时切换领队进行游戏。切换领队的设定完全依靠触模解来完成,而三个人同时设定的时候很繁琐。而且在受到多数敌人攻击的时候很多功能根本来不及用,否则领队瞬间就会挂掉,所以此操作设计得很失败,不如用按键合适。

游戏中虽然有地图,但不能显示敌人的位置,一边探索一边前进倒也会有一丝紧张的感觉。每关的地图都很大,敌人的分布也很广,所以游戏中的一半时间是在走路而不是在战斗,因此也就是有了其他射击游戏的火爆感。游戏中还有一定的收集要素,见极关10个狗牌的收集,由于收集齐狗牌可以令过关后得到三星,平价,使相应的关卡出现一个难度更大的隐藏关,因此这也成了让人再玩一遍的一个动力。



本相同。但某些细节的裔 效还算到位。比如森林中的虫鸣鸟叫声、枪械制击声以及烟弹燃炸声。做得 都很最高。

雄燮适中。 闽南、南、美、又包含了策略 基準和收集乐趣。 这就是此游戏的特点,如果玩概了目式风格的RPG。 此作 是个很不错的 放探。

### PSP-2000

关于新版 PSP 的传言不仅由来已久,而且版本众多,不过大都是热闹了一阵硬自然消失了。

然而新版 PSP 还是来了,不但来了,还带来一个让人瞋目结舌的改变——外形变小!当初PSP 为了缩小体积而不惜牺牲石罐和口键手感的事虽然已经过去了两年,但如果说PSP还有缩小余地也确实是有些难以相信。信也好,不信也罢,该来的总要来,因此当新版 PSP 人手后,虽然我早已知道所谓的变小实际是变薄,但对于薄那一点点并未有什么眼前一亮的感觉;但是感觉重量轻了好多,也许是我早已习惯了但版 PSP的重要体积比,拿着新版 PSP 左 看右看,竟然觉得它轻得简直和体积有些不符——也许随着科技的进一步进步,更薄更小的 PSP 还会出现吗?

接着便去试按键,手感出奇的好!虽然PSP在推出新颜色主机时已经一次次悄悄地改进着按键,但第一次体验了PSP-2000的手感,还是不得不为之震惊,看来索尼低调起来做实事的话,也能做得

### 節 纶 人 一 小 明



不竭。背面 因 手有的样子 此里 些也是

了从前PSP后面的曲线吧。相信我也很快会适应新PSP的"平坦美"。

进入游戏略显实望,画面的残影并未有任何修正,而电视输出功能简简是鸡肋,不仅专用的色差输出线超贵。显示质量也不尽如人意,对于强调画面华丽的PSP游戏来说,全屏号卷克的显示效果委实难以接受。

176



作为一款核心FANS向的SLG作品。本作 平衡性却把握得相当到位。无论等种势力都 不存在能推当一面的单位。令玩家在取关时 费尽心思。战略性十足。本次的研究为大家 带来游戏二周目的简明心得以及新机体开发

文 羽紋

差夠 陆闸

## 游戏通关特典

本作的内容非常厚道。分为"地球篇"和"Bydo篇"两大部分。玩家首次进行游戏的时候只能选择"地球篇"。本篇共有30个关卡。特这个章节通关后在影像模式中会造版一段名为"结焉"的动画并且会开放全新的"Bydo篇"作为游戏二周目的主线流程。"Bydo集"的总关卡着为27个"单位建度比

"Bydo篇"的总关卡敦为27个是总体难度比"地球篇"稍低。在这个章节中玩家可以使用到之前与之交手过的所有敌军单位。乐趣度大增。"Bydo集"通关后在会出现游戏的

最后一般动画。自 失 重此,游戏的攻略 流程部分结束。接下来玩家可以自我挑战。 不断刷新各关卡的最好成绩。



▲游戏二两具开始时系统会自难让最家在两个势力进择一个 开始游戏。

## "Bydo篇"攻略要点心得

 军相比地球军有一个最大的优势就在于多数 作战单位都附加有。自己修复机能。这项特殊能力,虽然每回含的回复量并不算多。但 在很多情况下能起到决定性作用。因此不可 小视。

话梅尔法&3DM-SW

导弹攻击将成为我军为数不多的非直线型 远程攻击手段。不过这种作战单位有几个不 足的地方。一是移动力过于低下。二是体积 较大需要占用三个单元格。三是受到伤害后 无法通过停靠母舰一固合的方式来进行回复 《非生物兵器单位》亦无法自我修复》。使 用的时候多少会有少许不便。不过为了最大 限度地增加后排单位的攻击力量。此时不得 不作出少许退让。



▲タブロック的洋苗携帯量是。成力尚可。惟**得恒**赖。

熬到35话后终于迎来了出头之日。利用 在本美取得的机体开发器可以制作出BUG单 位置ゲイジズボ 3的机动力和索敌距离以 及35%的回避性能已经算是当时Bydo军中的 中上水平』而让它荣获 #8UG单位《 称号的 顺因还是它所持有的趋强武器 『萎缩波动 炮 一分馬粒子兵器《无视水域环境影 胂》。直线6格的射程距离以及令人吃惊的一 四合速填能力使其毫无疑问地成为了战场上 的绝对主力。Bydo军的总体实力也因为它的 出现而发生了阶段性的飞跃。在游戏中后期 更是能开发其强化型单位 ボゲオシズ2阳电 子炮装备型。直动炮的威力进一步上升 力是当然是任何一种机体都存在一定的缺 箱。只是峡陷的多少而已。 ゲインズ 態 料装载量较少就是它最大的潜在隐患。玩家 在使用时一定要密切冒意燃料的消耗情况。 及时进行补充。



最后一点是关于战舰的。由于5ydo率 南坡至等都无法开发侦察类单位。因此在 常能力方面必然会受到一定的影响。这 个时候玩家就应该想到战舰。而 又恰到好处地拥有7格的宗放范围和 并且自身战斗能力很强。舰首炮。主炮和 并且自身战斗能力很强。舰首炮。主炮和 一切合中最多能进 行3次攻击。作用非常明显。直然其开发需 要消耗的バイドルケン矿業数量高达700。 但性能率越。强烈推荐使用。



## 全机体开发图一览

作为开发新作战单位的必要道具。机 体开发图在整个游戏过程中起着至关重要 的作用。它们中的大部分都是隐藏在各个 关卡内的道具箱里。其余小部分则是过关 之后的战利品。由于本作可以更复挑战每

个关卡。因此即使部分道具有遗漏也无大碍。另外。选择主 菜单中的战况可以查看 到本关中未回收的 道具数量为多少。十分 方便。

	一周目"地球箱"	
NO.1	演习用コンテナ1	成展圏での演习
NO.2	辞令1 _	成是間での演习
NO.3	渡习用コンテナ2	月面での演习
NO.4	长距离波动炮	月面での演习
NO.5	課令2	火星施设遊講畫
NO.8	火星施设のデータ	火星旋设造调查
NO.7	工作机の残骸	火星箱设整调查
HO, #	扩散波淌炮	木里轨道上電温域
NO.8	浮游コンテナ	木里轨道上遭遇战
NO,10	便位重空間航港システム_	木墨轨道上堰温坡
NO,11	木里基地の记录	木里卫星基地调查
NO,12	排令3(巡航規受银许可证)	木里卫星基地调查
NO.13	触手付きコントロールロッド	木墨卫星基地调查
	パイドに美する資料リ	木里卫星基地调查
NO, 15	人型兵権の研究データ	土量の家
	樹熱性パイプ	生物兵器施设入口
NO, 17	白兵战强化武装	生物兵器施设施
NO.18	地球からの予資料	オイバーベルト
NO, 19	水中制御システム	オイパーベルト
NO.20	机体轻量化素材	卫星トリトン地下
NO.21	開电子地	生物具個論論達
NO,22	パイド産系の位置データ	黄王皇基地夺回
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	軌道軟斗机の设计原施	其王皇基地夺回
NO, 24	パイドに美する資料2	ワープ級の動成
NO,25	エーテリウムの装	次元の装備
NO, 26	电音消費リーダー	遊波空間C
NO,27	<b>労爪式コントロールセッド</b>	ワープアウト
NO.28		パイド重系外線部
NO.20	人型英藝用油油地	幻想空间
NO,30	範囲性能向上システム	暗崖の崖の跡域
<u> </u>		水標生命体調査2
`\	人童兵器可変システム	マグマの黒実療

NO.33 進航艇のパワーアップ	暴走権道システム
NO.34 Fリミッターキャンセラ	
NO.35 メイドの本里の施術す	ーナ 腐敗都市
NO.35 パイドに美する資料4	
No.37 バイドを対った征	游戏一周吴庙来后
*空海胃 *	Bydo 🏥 "
No.30 复活の征	パイドの墓の中心。
Na.30 制匠兵器の残骸	バイドの風の中心
No.40 人型支援英語	パイドの皇上空2
No.41 當級大型化	唐繁都在2
Na.42 核性皮肤状组织	農販都市2
No.43 水上生命要害	国際は巡る
No.44 人型波动地装备 欠 4 7	<b>単走システム浸水</b>
No.45 旗銀再大豐化	マグマ地帯2
No.46 冲击波发生装置	- 暗扇の墨を越えて、
No.47 鎖状装甲	幻想室间2
No.44 美器运搬艇	普莱色里系外统部
Na.44 纳带型网电子炮	無路・ワープ空間
No.50 泛用制压美器	螺旋空间2
No.51 ワープ空間毒根	<b>逆航空機E</b>
No.52 ワープ空間の出口	扫除。熱脈の果て
No.83 爪状机体开发	舞踏、跳駅の果て
No.84 原性生物	太照系外錄解
No.55 旋体金属	冰の星の地下2
144.366 生物美器开发	静蔵の末限兵備
No.57 白長被武装	ベストラのその層
No.58 金属生命体融合	生物美器施造入口
No.53 连维生命兵器	土無の环2
No.00 軟状組織	地球勝卫ライン
146.81 高速軌箱システム	月百歳
No.42 情习用コンテナ3	地球上與
No.43 地球の水	沈む夕開
No.84 地球資还の证	游戏二周目结束版

余就是消耗大量矿藏資源。包括ソルモナ ジウム(下文称『薫柳』)。エーテリウム 《下文称》録する。和バイドルゲン・《下

新机体的开发除了必须的开发图外。其一挑战矿藏储藏量较多的关卡以搬运更多的 "资源备不时之需。" 下面列表中给出了地球 軍和Bydo军两大勢力的全机体开发资料。其 中No.XX表示具体所需开发图点可以参照上

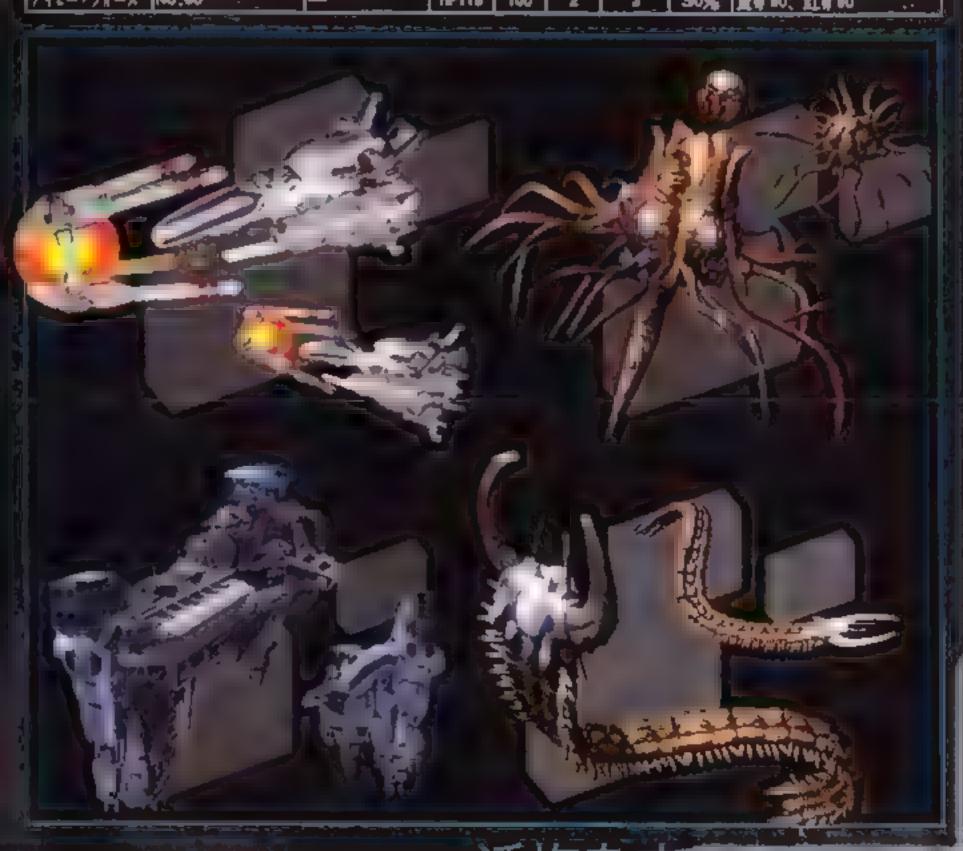
				被鞭	美						
	名称		必要原型单位	耐久度	燃料	常线装潢	移动力	回避時期		开发所需资源	
_	イムダル機	NO.12, NO.21		HP200	100	7	12	<b>6%</b>	<b>東京会</b>	0	
尹	ユール権	NO,12, NO,21, NO,82	ヘイムダル機	HP300	100	7,	2	1%	董事報	<b>. 練ず80、紅</b>	<b>₹</b> 60
7	アナルボンド歌	NO.12		HP180	180	4	3	15%	華和代	iO 🧢	
1	ルム塩	NO,12, NO,33	ヴァナルダンド塩	HP200	100	. 4	3	15%	董事系	( # 150 紅	# 50
匞	ーギル集	NO.12, NO.19	<del>-</del>	HP180	46	4	Ž	<b>8%</b>	重算3:	<b>(0</b>	19. T
<b></b>	一ズヘッグ量	NO,5	_	HP180	45	4	3	20%	董事と	iO -	
19,	ルムンゴンド機	NO.2		HP140	<b>50</b>	4	2	18%	事業な	XO	
				<b>被斗</b> 非	美						- 1
	名称	2 4 5 4 A S	必要原型单位	耐久度	燃料	李芸亞喜	移动力	医海性能	填充	开发所需领	脈
7	ロー・ヘッド	NO.2	-	机体数5	40	2	3	35%	3	重要100	20.2
7	#一・ヘッドは	NO,12, NO,14	アロー・ヘッド	机体整5	40	2	3	45%	3	董事30、秦孝10	if _
2	オー・ヘッド	NO.8, NO.10	ブロー・ヘッド	机伸搬5	48	2	. 4	43%	H	董事30、操作	20 🗎

站梅杂志&3DM≥SMV

アルバトロス NO.13 ― 現体動 90 2 3 3696 4 直前 ブリンシバリティーズ NO.16 ― 現体動 40 2 4 3696 3 直前 カロン NO.36, NO.31, NO.34 ケルベロス 複体動 40 2 3 2696 4 単析 グンタリオン NO.36, NO.36, NO.36 ― 現体動 40 3 4 4096 3 直前 フェーナィー・ワールド NO.20 ― 現体動 46 3 5 4596 4 直前 グイグロス NO.22, NO.23 ― H*120 40 2 4 3696 4 直前 ストライダー NO.3 NO.30 ブェーナヤー・テールド 操作動 40 3 6 5096 4 直前 ストライダー NO.5 ― 損体動 50 2 4 2596 — 直前 ヘラクレス NO.15, NO.20 アカレウス H*120 50 3 2 2096 2 重30 人種/可変換 名称 必要机体开发組 必要除型単位 耐久度 燃料 紫紅菌 移动力 羽道性能 預常 アカレウス NO.15 ― 損体動 50 2 2 2096 重荷110	40、銀矿20 100 110 40、紅矿40 60、銀矿40、紅矿50 110
アルバトロス NO.13 ― 机体動5 30 2 3 3696 4 重新 ブリンシバリティーズ NO.16 ― 机体動5 40 2 4 3696 3 重新 オロン NO.36, NO.31, NO.34 ケルベロス 板体動5 40 2 3 2696 重新100、銀 デンタリオン NO.22, NO.23 ― 根骨動5 40 3 4 4096 3 重新 アエーティー・ワールド NO.20 ― 銀作動5 40 3 4 4096 3 重新 アエーティー・ワールド NO.20, NO.30 アエーティー・アールド 板体動5 40 3 6 3096 4 重新 ストライダー NO.15, NO.25 ― RP120 40 2 4 3696 5 重新 ストライダー NO.15, NO.25 アスレウス RP120 50 3 2 2096 重新110 ネオプトレモス NO.15, NO.17 アスレウス 板体動5 46 2 2 2096 重新100、銀 パトロスス NO.15, NO.17 アスレウス 板体動5 46 2 6 3696 重新100、銀 バトロスス NO.15, NO.61 ― 板体動5 46 2 6 3696 重新100、銀 バトロクス NO.15, NO.61 ― RP150 46 3 2 2096 重新100、銀 バトロクス、NO.15, NO.61 ― RP150 46 3 2 2096 重新100、銀 バトロクス、NO.15, NO.61 ― RP150 46 3 2 2096 重新100、銀	100 110 40、紅草40 0、緑草40、紅草50 110 150 110 20、銀草30
プリンシパリティーズ NO.18 — 机体動5 40 2 4 35分 3 董町 テロン NO.38, NO.31, NO.34 ケルベロス 複体動5 40 2 3 25分 4 維矿 デンクリオン NO.34, NO.35 IO.35 — 根体動5 40 3 4 40分 3 董町 フェーティー・ワールド NO.20 — 銀作動5 45 3 5 45分 4 董町 アメーティー・ワールド NO.20, NO.30 フェーティード 板体動5 40 3 6 30分 4 董町 アトリティダー NO.3 NO.30 フェーティード 板体動5 40 3 6 30分 4 董町 ストライダー NO.3 トロ.30 アキレウス 旧で30 50 3 2 20分 2 董町 ベラクレス NO.15, NO.29 アキレウス 旧で30 50 3 2 20分 2 董の 大型/可変換 名称 必要机体开发樹 必要除型単位 耐久度 燃料 象域最高 移动力 到過性能 預能 アキレクス NO.15, NO.29 アキレウス 保体動5 46 2 2 20分 董町110 ネオプトレモス NO.15, NO.17 アキレウス 保体動5 46 2 2 20分 董町110 ボオプトレモス NO.15, NO.17 アキレウス 保体動5 46 2 2 20分 董町100、銀 パトロティス・下行簿 NO.15, NO.32 アキレウス 保体動5 46 2 6 36分 季町30、名	110 40、紅草40 60、緑草40、紅草50 110 150 110 20、銀春30
サニース	40、紅脊40 i0、操掌40、紅背50 110 150 110 20、機苓30
タロン NO.36, NO.31, NO.31 PAAベロス 製作館5 40 2 3 269名 4 単す デンタリオン NO.34, NO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.30 HO.35 HO.35 HO.35 HO.35 HO.30 H	40、紅脊40 i0、操掌40、紅背50 110 150 110 20、銀石30
# 10 2 1 25% 4 単析 デンタリオン 10 3 10 3 4 40% 3 重新 フェーチャー・ワールド 10 20 - 銀作館5 40 3 5 45% 4 重新 フェーチャー・ワールド 10 20 - 銀作館5 46 3 5 45% 4 重新 デオグロス 10 22、NO 23 - HP120 40 2 4 35% 5 重新 トロビカル・エンジェル 10 20、NO 30 フェーチャー・テールド 操作館5 40 8 0 50% 4 重新 ストライダー 10 5 - 銀作館5 50 2 4 25% - 重新 ベラクレス 10 15、NO 29 アカレウス 1P120 50 3 2 20% 2 重30 人種/可変換 名称 必要机体开发組 必要除型単位 耐久度 燃料 紫緑素 移动力 到過性能 預業 アカレウス 10 15 - 銀作館5 46 2 2 20% 重新110 オオプトレモス 10 15、NO 17 アカレウス 銀作館5 46 2 2 20% 重新110 オオプトレモス 10 15、NO 51 - 銀作館5 46 2 2 20% 重新100、銀 バトロウェス・1578種 10 15、NO 52 アカレウス 銀作館5 46 2 6 35% 銀帯30、金	110 110 150 110 20、銀石30
デンタリオン NO.34, NO.35, NO.35 製作能5 40 3 4 40分 3 直前 ウェーチャー・ワールド NO.20 製作能5 46 3 5 45分 4 直前 デオプロス NO.22, NO.23 HP120 40 2 4 36分 5 直前 トロビカル・エンジェル NO.20, NO.30 フェーチャー・リールド 製作能5 40 3 0 30分 4 直前 ストライダー NO.1 製作能5 50 2 4 25分 直前 ヘラクレス NO.15, NO.26 アカレウス HP120 50 3 2 20分 2 直30 人型/可変数 名称 必要机体开发側 必要除型単位 耐久度 燃料 参加商 移动力 到添性能 預業 アカレウス NO.15 製作能5 46 2 2 20分 直前100 至 オオプトレモス NO.15, NO.17 アカレウス 製作能5 46 2 2 20分 直前100 単 パトロクロス・下行済庫 NO.15, NO.32 アカレウス 製作能5 46 2 6 36分 単す30、至	110 110 150 110 20、銀石30
7xーチャー・9ールド NO、20	110 150 110 20、銀石30
ダイダロス     NO.22、NO.23     —     HP120 40 2 4 30分6 5 並有       トロビカル・エンジェル NO.20、NO.30     フェーチャー・テールド 技作動5 40 3 6 90分6 4 並ず       ストライダー NO.5     —     技作動5 50 2 4 25分6 — 直有       ヘラクレス NO.15、NO.20 アカレウス HP120 50 3 2 20分6 2 並30       人種/可変換       名称 必要机体开发街 必要除型单位 耐久度 燃料 象域装置 移动力 到適性能 預常       アカレウス NO.15 — 積作動5 46 2 2 20分6 並ず100、単       オオプトレモス NO.15、NO.17 アカレウス 模体動5 46 2 2 20分6 並ず100、単       トニロス NO.15、NO.32 アカレウス 模体動5 46 2 5 36分6 並ず100、単       パトロテロス・下行済庫 NO.15、NO.32 アカレウス 模体動5 46 2 5 36分6 銀車30、至	150 110 20、銀石30
トロビカル・エンジェル NO、20、NO、30 フェーチャー・テールド 技作館5 40 3 個 309% 4 董卓 ストライダー NO、5 ― 技作館5 50 2 4 259% ― 董卓 ペラクレス NO、15、NO、20 アカレクス HP120 50 3 2 209% 2 董30 人型/可変換 名称 必要机体开发側 必要除型単位 耐久度 燃料 紫銀青 移动力 到途性能 預覧 アオレクス NO、15 ― 技作館5 46 2 2 209% 董卓110 オオプトレモス NO、15、NO、17 アカレクス 技作館5 46 2 2 209% 董章100、第 ルロフロス NO、15、NO、61 ― HP150 46 3 2 209% 董章100、第 ルトロフロス・16所名 NO、15、NO、61 ― HP150 46 3 2 309% 董章100、第	110 20、 <b>集新3</b> 0
ストライダー NO.1 一 技術館 50 2 4 259% ― 東京 ヘラクレス NO.15、NO.28 アカレウス HP120 50 3 2 209% 2 至30  大型/可変換 名称 必要机体开发組 必要除型単位 耐久度 排料 彩想商 移动力 到途性能 預賞 アカレウス NO.15 ― 模体館5 46 2 2 209% 重ず110 ネオブトレモス NO.15、NO.17 アカレウス 模体館5 46 2 2 209% 重ず30、並 ヒエロス NO.15、NO.81 ― HP150 46 3 2 209% 重ず10、単 ホトロクロス・T行用格 NO.15、NO.32 アカレウス 模体館5 46 2 5 369% 銀ず30、並	20、銀矿30
ヘラクレス     NO.15、NO.28     アキレクス     HP120     50     3     2     20分     2     重30       イ本レクス     必要机体开发图     必要原型单位     耐久度     燃料     紫緑青     移动力     到過性能     預期       アキレクス     NO.15     一     技体館5     45     2     2     20分     重要110       オオプトレモス     NO.15、NO.17     アキレクス     技体館5     46     2     2     20分     重要100、銀       ルロス     NO.15、NO.32     アキレクス     技体館5     46     2     5     36分     銀町30、金       ルロカラ (大き)     10.15、NO.32     アキレクス     技体館5     46     2     5     36分     銀町30、金	وريث والمستخفضة والمستحد
人種/可変換       名称     必要机体开发組     必要除型单位     耐久度     燃料     象域表面     移动力     到透性能     預算       アセレクス     NO.15     一     (株盤)     46     2     2     20分     重要110       オオプトレモス     NO.15、NO.17     アセレクス     板体盤     46     2     2     20分     重要100、銀       トニロス     NO.15、NO.32     アセレクス     模体盤     46     2     2     20分     重要100、銀       イトロクロス・T行路     NO.15、NO.32     アセレクス     複体盤     46     2     6     36分     銀車30、金	(14720
人種/可変換       名称     必要机体开发图     必要原型单位     耐久度     燃料 条準数素     移动力 到達性を 預算       アネレクス     NO.15     一     債体動5     45     2     2     20%     重要110       オオプトレモス     NO.15、NO.17     アミレクス     模体動5     46     2     2     20%     重要100、単       ヒニロス     NO.15、NO.51     一     HP150     46     3     2     20%     重要100、単       パトロクロス・下行等     NO.15、NO.32     アミレクス     債体動5     46     2     5     36%     銀車30、金	
アネレクス     NO.15     一     債体能5     46     2     2     20分     重要110       オオプトレモス     NO.15、NO.17     アカレクス     債体能5     46     2     2     20分     重要100、並       ヒニロス     NO.15、NO.51     一     HP150     46     3     2     20分     重要100、単       パトックェス・1行時     NO.15、NO.32     アカレクス     債体能5     46     2     6     36分     銀車30、金	
アセンクス     NO.15     一     技術館5     46     2     2     20分     監帯110       オオプトレモス     NO.15、NO.17     アセレクス     板体館5     46     2     2     20分     監帯30、並       ヒニロス     NO.15、NO.51     一     HP150     46     3     2     20分     監帯100、銀       パトロクロス・1行所簿     NO.15、NO.32     アセレクス     技術館5     46     2     6     36分     銀帯30、並	This is the
ネオプトレモス NO.15、NO.17 アキレウス 仮体盤5 46 2 2 20% 整計30、差 ヒニロス NO.15、NO.61 — HP150 46 3 2 20% 整計100、銀 パトロケロス・『行用書 NO.15、NO.32 アキレウス 技体盤5 46 2 6 36% 録す30、金	
ヒニロス NO.15、NO.61 — HP150 46 3 2 20% 室前100、第 パトセクロス・TSTRE NO.15、NO.32 アカレウス 模体盤5 46 2 6 36% 単す30、全	I₩ 20 🌣
パトセクポス・『行政者 NO.15、NO.32 アミレクス 技体動5 46 2 6 365% 単東730、全	تندواك كالمستحدث
T 明/ 上15/ 明末天	LW IV CALL
名称 必要机体升发图 必要原型单位 耐久度 燃料 素族產品 移动力 医原性能 开发	
	<b>艾野鄉寄源</b>
	20
ミッドナイト・ナイ NO.3 ― 単作数5 56 4 6 3496 重要100	
FOW アーマー NO.2 — HP90 100 2 3 25分 直する0 3	1
工作机 NO.7 - HPS 100 2 2 25% 宣音10	
工作机2号机 [10.2, 10.1, 10.5, 10.5] 原第 工作机   1996 [100 2 2 2596 重新10 1	# 16, <u>17</u> 10
成力球単位 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	
名称 必要相缘开发图 必要防型单位 耐久度 鄉科 化溶解 移动力 医神经炎	<b>加斯斯伊斯</b>
スタンダード・フォース NO.2 - HP120 100 2 2 3696 紅新和	to discussion.
スタンダード・フォーXC NO.8、NO.10 スタンダード・フォース HP130 100 2 2 4094 編書20、 名	إندائية نالارزاز المشتحصيسات
ディフェンジヴ・フォース NO.4 - HP140 108 2 2 36分 紅草 15 ***	(
fy   100   2 2 4596 (打破100   100   2 2 4596 (打破100   100	
	and the second second
	Y
	T# 80
	<b>融資140、 紅頂1130</b>
· YDON	-
業長美	4
20 (b) 2 (62 A), Wo,46 ( 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
ポルド NO.41 — HP106 100 4 3 1596 紅脊450	45 X1.
ベルメイト本体 NO、46 — HP200 56 B 2 15分 紅帯360	2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ゲリッドェック・レッド NO.51 HP195 80 3 2 094 練育300 **	इ.स.च्या
グリッドロッタ・ブルー NO.81 14P100 86 3 2 096 銀有1300	
	<b>≰</b> I ₩ 200
ガスダーネッド NO,43 HF188 65 4 2 15% 红有250	
ノーデリー NO.38 — HP138 50 4 2 1796 紅草200	
後年初美	4.4
	开发所需资源
	100
	110-
	20、銀矿10、紅矿50
	150、紅刺150
<b>补给/工作类</b>	
	发所需务源
度れPOW7ーマー NO.3年 HP90 100 2 3 25% 紅草90	والمراج المراج
唐れ工作机 NO.7, NO.38 — 、 HFSS 100 2 2 25% 红矿50 3	
PROPERTY OF THE PROPERTY OF TH	<b>联育10、红育10</b> :
特殊生命体类	THE PROPERTY OF
である。	发所需会源
である。	发所需会源 1750 <u>人名·</u> 德

舌梅杂志&3DMESMA

						-				
オウバー	NO,56	_	HP120	45	Ž	2	15%	董矿70。	11 # 10	
ナスルエル	NO,54, NO,56, NO,58		HP110	45	2	. 2	15%	E4 60.	紅泉,90	
₹ 2 1	NO.54	<u> </u>	机体搬5	44	3	3	35%	重年20.	操事20、	红事20
ジーナ	NO,54	ミッド	HP110	40	3	2	15%	董育20、	罐事30、	红草20
<b>メイド</b>	NO,56	_	教体量5	50	2	2	25%	董事16、	红春的	-
ベルメイト肉味	NO.42, NO.46	<u> </u>	机体数5	36	2	2	15%	红矿器	*	
		,	<b>型质器</b>	金属技	Ė					
名称	必要机体开发图	必要原型单位	耐久隆	燃料	<b>常验经常</b>	移动力	回避性能	填充	开发组	6需资源
クプロック	NO.15, NO.40	_	HP150	56	3	2	25%	_	红青140	
<b>ラブロック2改良型</b>	NO.15, NO.40, NO.50	<b>ラブロック</b>	HP150	50	3	Z	25%	-	经第30、	红#30
タブロック3高利助量	NO.15, NO.40, NO.59, NO.61	タブロックZ改良量	HP150	44	3	3	36%	_	重年40.	<b>継承100</b>
X 1 2 8	MOV. CEL: (40),44	-	##110			3.	35.51	1	ENT-R	
ダインズ3和电子地議各盟	NO.15, NO.44, NO.40	ダインズ	HP115	30	3	3	30%	1	操育30、	<b>114 30</b>
ゲインズ3会長線型	柳,媛, 10,44, 柳,卷, 柳,祭	ダインズ環境子機能管理	HP125	40	3	3	40%		<b>推₩*00</b> 、	
1 K-	NO,38 4	_	教体報5	36	2	4	25%		红青40	
オペンサー	NO,36, NO,38	_	機能量5	40	2	3	36%	<del></del>	£1₩°00	
ストセバルト	NO.38, NO.38	_	机体整5	50	3	3	15%		红矿70	
Model of the	MX 46	8 F 30 J 920 F	相体数	50			1118	-1	(0.17:32	£1¥ 10
リロック・リングレーザー	NO,58, NO,50	_	損弊難5	45	3	3	15%		練事50	<b>11₹40</b>
Two party (X	HO, 50	70	SVA P	315	- 3.	18	5656	200	SW AU	
1466344	NO.56	_	教体数5	75	3	4	34%	-	董事40	
			成力章	单位				•	_	
名称	必要抓体开发图	必要所型单位	耐久度	th/lith	生物皮膏	移动力	回避特徵	Ť	· 按所端的	<b>**</b>
パイド・フォース	NO,38		HP120	100	2	2	35%	红青100		10.2
ピースト・フォース	NO.42		HP120	100	2	2		拉賽100		
スケイル・フォース	NO.47		HP125	100	3	<b>"2</b>		红平100		
	NO.83	_	HP130	100	2	2		董事20、		47 W 50
アイビー・フォース			HP115	100	2	3		黄矿60;		
				والمراجعة المراجعة				· · · · · ·		



古梅杂志&3DM €SM

本作的政策要素于今年書 其中包括選其 金成 排射供养用基本通常等等。如果你是完美 坐尽者、所通共用的EX通常的并加不可以 里 有有快物用各里《80 专权后的协助的和政务师 有意材。把对保证供的政策之在证证一次专一所 从这次为关家近三军X通常的政略要求。专业对 本次本作的现象有用。

文 乌冬

美鏞 咕噜





G<sub>D</sub>

# 國際高麗点



在通关后只要回到第一幅地图,就会出现新的地点,这里有EX迷宫,EX迷宫一共有5个,需逐个完成。EX迷宫的地形不算复杂,都是一条路走到底,没有太多的分岔,但是这里的迷宫都比较长,敌人数量多而且等级都比较高,难度都在最终迷宫之上,所以GAME OVER是常有的事,这里提醒大家要经常记录。

## こへテュランノス空間への

迷宫: 敌人非常多,而且都在60级左右、所以自己最好也在60级以上才有保障。后段的铿峰形敌人回避都很高,所以在攻略这个迷宫时男主角最好用枪或引等命中事高的武器,同伴的选择也一样。

2088 2 2088 和第9番 平原的一样。每是一只巨大的绳子,不过攻击力和 计户都要高很多。它的攻击方式有尾巴发射激 光和夹进模型。这意尾巴快速是动时表示它 要突然通后了。站它底面可能会被攻击到。

### DA KA FIRM

迷宫: 非常讨厌的一关,不但有毒溶地形,敌人还会连续攻击和减速,如果站在毒沼里被减速后再被敌人围攻的话基本都是九死一生了,想逃都逃不掉,最好准备多一些回复

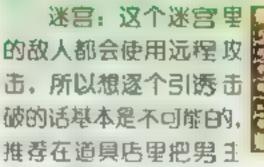
异常状态的药以备不



BOSS線 大章鱼的 攻击方式有触手拍 双击方式有触手拍 加速的激光扫射和 自身周围的泡沫攻

也。不过它的行动速度真的很慢。只要用一个 炼精怪兽在前面吸引它放激光。其他角色在 背后群殴就行了。

### 2~1910年之歌區





角的武器附加上水域性、对复数敌人以嵊唱时间短的范围技能为且要攻击手段、当然倾回复SP的药物也要多准备点。

B055歲之前的火龙B058的强化縣。被告 力模高。大火焰放射能令我方域去一大半 州。 與法治色还是高 是成为炒。对付它时最 好用火腐性耐性强的炸精怪兽或同伴顶着,简 男女主角就赶快趁机味唱各自的真义。 夏复几 个回合下来就搞定。

## 〇へ ヘリオス山麓



迷宫: 这个迷宫的杂兵依然强悍,而且大多数都会复数攻击,我方人员如果都凑在一起场面会异常混乱,有时连回复的机会都没有,很容易就会给杂兵们连屈全死,这里建议男主角装备斧,在进入每个区域后立刻就开始咏唱スピックラッシェ,等准备好了敌人也就涌上来了,而且这招的咏唱时间、攻击距离和范围都十分令人满意,绝对是攻略EX迷宫的必备招式。

30SS 推测考定的强化概测除了322 厚了和皮 击力高飞兼和以

BOSS開樺不全转 身。背后依然是它 攻击的死角。腰调



~5]

依然養數是不过由于它皮養與厚。打起來还是 需要于点耐性的三胜利后 BOSS 掉下的可是 **合成三月光系三武器的合成套材模三接下来的** EX 迷宮可全幕它了

### TRADY

迷宫:这个迷宫没有杂兵.只有8个 BOSS, 而且突破这个迷宫要一气响成, 中途 如果退出了或失败了就只能再打 遍、所以 想打了一个出去补给一次的想法是行不通的。 这里除了对玩家的等级要求比较高外(最好 有80级左右力, 道具和装备也是不能省的, 除 了用来打造装备的金钱其余的就全部换成药 品吧。HP大问复和MP大厂复是胜利的关键。

看它张并短膀时只要被何边跑就能是进掉它 的冲撞。其他的近身攻击基本不能造成什么 咸湯。 利·蜈蚣亚 BOSS 張化斯。 美鲁火属性饰物或 提高自身炎属性關性都有一定預期 散可转身的8088之一,黄后战术就起不了 什么作用了 **初度型BOSS蛋化质。 何王好坏三小鬼难差"** 这句话用在这里一点也不过分。本身8088根

好对付3可是它旁边的5只同类型带手可不是 事么好意的》每只都未回流动经常打断我力 的技能施施。用一人去吸引火力,其余的两件 赶快用臭义清场吧。

4. 这个 BOSS 会无限放出杂类。所以只要专 心对付它就行了一杂兵的驾攻击不会对我方 造成太大伤害。而且 808章 体形巨大 范围魔法即使不用刺激瞄准也能给予它伤害。 制。集鱼亚 BOSS 强化版。这一战千万不能官 什么叫做雷电交声图 在它们的夹带下造成 的硬直使我们模本功弹不得。还是用技能远 距离技能逐个击破比较安全。

e. 龟型 BOSS 强化瓶制附付这种物理防御力 超高的8088。最好的办法就是用魔法。 好在 乌龟们的动作比较慢,在准具完定的情况等 硬頂过去也是可以的。

② 直型鸟 B088 強化庫 | 重無只有一个 | 雪 也不好对性。战斗中千万不能站它前面。它的 龙兽攻击祭客易使我方金灭》此故常后战术 依然有效。要多多利用

8.EX港宣的最終 BOSS 报式虽然少量每位

害巨大而且都是 多体攻击。特别 是钻地后的钳子 攻击地点不但随 机而且使用频繁 投件点事要的证



复。8088的血损多。特久战是不能避免的 胜利后得到"异界"原金身 // // 是游戏里的 量强防具。

# 游戏中的小孩写



- 1 在主架单下,按母或亡是所有队员状态切换。
- 3 游戏中会特到。种特移の羽毛的物品,它的作用是可以瞬间脱离迷宫回到大地图,不过它的用去和一般的 道具有一些区别。构到该道具后会直接在主菜单的右上角显示一个快捷图标。玩家只要点于它就能使用。省 去了在几十样,直具中寻找的麻烦。
- 4 在对话界面中按START可以查阅以前的对话。
- 5 按R+B可快速对话。
- 6 遂宫里按住除B利止以外的任何健再点重解累是原地攻击、控制女主角沉凿离吸引单个敌人时很好用。
- 7 极尽相、以外的任何键再选择快速模的项目的话、该项目会变成签色、之时可以连续使用该项目。
- 8 这点是上面两个技巧的活用,在使用快速拦技能时同样按住除商和。以外的任何健再点击任意一个地方就 可不用锁定敌人放出,这样可以防止在放奥义时被敌人的攻击打断。



### 部结

## 虹吸战士。洛麗之影

Syphon Fi ter Logan's Shadow

### ◆额外任务

达到特定条件度可以开启奖励任务 (Bonus Leves),玩家可以此入任务模式(Mission Mode) 中选择进行游戏。



### 甲醛養養

Behind the Scenes Bonus Mission

Bonus Lian Mission

Kling Time

Left Behind

Shedowed Bonce Mission

### 养魔方施

以普通(Normal, 难度通关 次后开启

完成所有5美训练任务后开启

匕首格斗专款(Combat Knife)等级达到4级后开启

精锐武翮(Elite Weapons)等级达到4级后升启

以困难(Hard)难度通关一次后并启

Race Driver : Create And Race

选择菜单中的"Extras"项目、然后选 择 "Cheat Codes",接着输入下表中的密 码即可开启和应的作弊功能。

942785	开启全部挑战项目
781492	并启所有锦标赛项目
112337	开启所有奖励
611334	降低难度
171923	自由驾驶
374288	并启微型赛车
505303	车辆不会损坏

在游戏中元成特 廷的比赛任务后,便 可以在着店中购,开 启的项目。



Street style Track pieces 9- 32 艇利完成13级的比赛 购买"街头风格"

Mawasunda i t

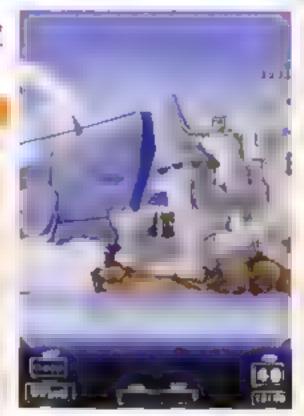


成功完成所有2~个迷你游戏就能在主菜单下的"Ongle Game Sess in"中海看特殊结局。

184

当完成相关任务后,就可以开启"Options"菜单中"奖牌陈列馆(Medal Cabinet)"中的相关称号。

100%完成度	达成100%的游戏完成度
新手	完成所有训练任务
鉄汉	完成所有战役任务(包括奖励关卡)
专家	完成所有解谜游戏(包括奖励关卡)
研究员	完成所有实验室任务(包括奖励关卡)
灭绝者	以较大优势重得胜利
毁灭者	在一场比赛中杀死8个或8个以上由子
士豪	购买过商店中的所有道具
微视群雄	盖得20场在线游戏
老兵	参加20场在线游戏
常胜将军	连座5场比赛
勇敢者	在即将死亡前得到急救包并获得重生



1 2 2

Juiced 2 Hot Import Nights



Ć ...

在"控制 (Cheat)"菜单下输入下列络码即可开启相关要素

HSAC 结構成場附获得额外的5000块奖金 SRAC 开启所有资本 EDOM 开启所有比许 KARY 即同時有任業演習

### (金)

本栏目中为大家提供工户的证券指挥改为法。Mis 自需系统插件 SUM、版本为 1-0a、专装完成之行,是要进入游戏和按控制等工作发展单、选择"Cheat Code"、按SEFE健铜人新地址组起名后将SOM码按手表真写。并选本锁定即,在一个地址组中已以输入多个。CM包,然后按一位健康可保存。

### PSP

### 高达 战争编年史

日順 カンダムバトルクロニクル

### ◆游戏编号: ULJM-05275

●説明 ●□	digital and	<b>養養養養</b>	等人方式	· 张值·	*作用
wpel	01516FAC	自动	直写	0x000003E7	主武器弹药无限
wpn2	01517164	自动	直写	0x000003E7	副武器弹药无限
SP	0151763C	自动	直写	0x00107AC0	锁定SP值为最大
Papad	01517730	自动	直写	0x000000FF	快速射击
Jump	01517964	自动	直写	0x00000000	无限跳跃
MS PTS	0169E07C	自动	直写	0x0001869F	过关后所得MS点数最大
Muteio	01517910	自动	直写	0x000000A96	无敌
	015 79 2	自动	A写	x0000000A96	

THE STATE OF THE S





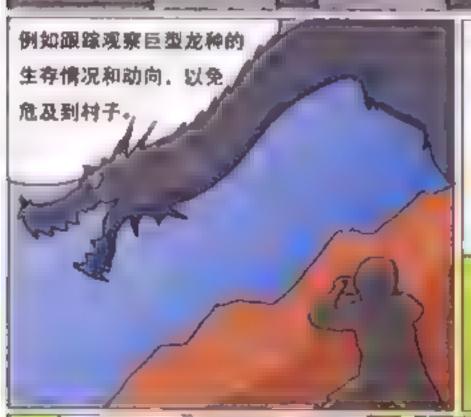




教导团的任务很简单也很重要,那就是 指导和培训菜鸟猫人,并根据训练表现 上报狩猎集会所,对新手猎人进行分组。

而狩猎队则是村里 猎人们最主要的组成方式, 任务也是量根本的,那就是执行 狩猎行动。













作者博客地址: http://blog.sina.com.cn/licut



0月下旬 NDS平台将有每差作品登场 除了受到不少 \$PD玩水期件的《最终》 想被略取人 对人的原产的第三数火作外,并次并成化的功量作品《反叛的音音符》和《天龙头破》也对原作 ANS 有着很大的条份为 PS 阵 等的软件数量明显通过 日敬将成在 9月下旬基本是有什么动作 不过相信美敏先行的《恶魔城》 历代记》会镇科PSP玩家暂时没持提可知的堂校。

### 波曲是阅译推示

- 1 本发色表中发售日下方的信息从左到右依次为中文库名 发售厂商 游戏类型以及日 美元价格 中文名下方的是日 英文原名。
- 2 以目元标价的为日版游戏。以美元标价的为美版游戏。以此类推。除任天堂的日版游戏外。所有日版游戏的价格都不含消积税。
- 3 红色字体为受顺目游戏。

the same of the sa			
<b>人文学学集</b>	Martin		и п ј
集全学文8			
<b>集</b> 家乌主俱乐图	Genki	SLG	4800⊟л
フィナーズサークル			
可的小物DS	МТО	SLG	4800⊟д
a レキれな仔犬OS			
数号手册 乌之介2	Starfish	SLG	4800⊟7
<b>登局手帐 うまのすける</b>	<u></u>		
生白式 梦英的	Konami	ETC	4500⊟7
を拍チズ式 梦天肌 Dream Skindare			
多数审点。特 学师 成大生 打工	74	4	41.31 P
原数パズルで除く 学研 大人の思考センス			
· 如刺 大。**		Λ	ч
7 2 2 4 T P 4 F F			
	<b>10世年10月88</b>		
(数, 50%, 4 10) 111 111 111 111 111 111 111 111 111	न तुः वि		4 H. C
おきを食べる不思設な生を物 Marsh			
Apathy 吗神华风郁市传说探纳局	Arc Ststem Works	AVO	3800⊟;
アバシ 時神学の動力传说探偵局			
1 1 2 to . 1 1 8 to 1	F10 402 x 10	9	3
イラストロジックDSトからふるロジック			
有限的现在分词 有 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图 图	EL District	<b>&gt;</b>	.(
クロスワ FDS+世界1周クロス		_	
SSE 认真家计别OS	IE Institute	ETG	3800 E)
ESSEしつかり家計簿DS			
5g 图 + 女子2 珠7 原果放下水土外籍	34. 5 16	Zi, y	48 9
自闘寺女子サッカーと 窓はネバギバ島園寺			
Code Geass 反叛的管理修	NBGI	RP3	4800⊟
コ ドギアス 反逆のルル シュ			
1-19看性的成人。1-299本	F Ca. 3		60.
こころを休める大人の涂り绘DS2			
福建幻想或斯瑟人 打下的電母符	Square Enix	S RPG	4800⊟
ファイナルファンタジ タクティクスAで 到穴のグリ	er -		
聯点兔OS 梦幻甜点工房	Takara Tomy	ETC	4800⊟
シェガーパニ- XDS 歩のスイーク工房			
、MPLE [ 系列 v	all Rubisher	F L	为一种。
SIMPLE DSS # X Vol 23 THE MXADIAL 7	ガリアの始ま		
SIMPLE DS系列、Volum 中心、大	03 Publisher	AVG	3200⊟
SIMPLE DS. I K VO 25 THE WAS A			
迷宮制造者 魔法铲子 可可重考	Global A Entertainment	A · RPG	4800⊟

**最去のシャベルと」はも単者** 

	A STATE OF THE STA		
DS电质文库 伊里等的天空,UFO之要II	Media Works	AVG	3200日元
DS电压文库 イリヤの空、UFOの夏 II			
天元突破 红莲之眼	Konam(	ACT	5980日元
天元突破グレンラガン			
交朋友吧! 職法交換日记	Ertain	ETC	3800日元
ともだち作ろう! 魔法のこうかん日記			***************************************
肝心每一天」绫小器君麻吕的快乐手册	Donasu	ETC	3800⊟7€
毎日が乐しい!類小器をみまろのハッピー手帳			2009(2)(
96圆记忆法 惊异的津川式汉字及艺术 基础学习篇	Erzein	ETC	3800日元
まる苔いてドンドン覚える 惊鼻のつがわ式汉字記	亿术 基础学习编	41.0	30000170
面试达人 转职踢	Success	ETC	3800日元
面接の达人、特取編		-	STORE THE
世界将棋	Success	TAB	3800日元
世界の将街		****	2000[17]
世界足球 胜利十一人DS Goal×Goal	Konami	SPG	3980日元
ワールドサッカーウィニングイレブンDS ゴール・コ	(-n		000CI)C
	2007年11月1日		
50万人的汉检 彻底汉字脑	IE Institute	ETC	2800日元
才团法人日本汉字能力稳定协会公式ソフト 250万人	人の汉翰 とことん汉字論		1000 - 100
Militors?	Koel	SLG	4800日元
LA ADSZ			4224 - 140
川龙师 音塊	NBGI	RPG	4800日元
マラゴンテイマー サウンドスピリット			4000 🗆 76
	2007年11月6日		
3里类聚合DS	Nintendo	TAB	4800⊟π.
PURN-PIDS			40001175
Defection the recognition of the best and th	Product Pro	Marine .	
权庭医学 DS資材健康链線	Rocket Company	ETC	3800日元

## PlayStation Portable

		The state of the s	
	- 2007年10月18日	8 1 6	
约束之地 利维艾拉 特别版	Sting	RPG	2800日元
Riviera 约束の地リヴィエラ SPECIAL EDITION			
杏仁怪盗 携带版 怪盗	Takuyo	AVG	5800⊟7
アブリコット ボータブル			
	2007年10月23日		2 =0 p 0,6= =1
泗魔城× 历代记	Konami	ACT	29.99美元
Castievania; The Dracula X Chronicles			
	2007年10月25日		<b>.</b>
AIR	ProtoType	AVG	4800日元
AIR			
050,00,00	2007年11月6日		90 00 °
积文指列 (AC )	Kouska	AVG	29.99美元
Slient Hill: Origins			
册豹突击队 战术打击	SCEA	FPS	39,99美元
SOCOM, U.S. Navy SEALs Tactical Strike			
辛普森一家	EA Games	ACT	39.99美元
The Simpsons			
	2007年11月8日		100
大众高尔夫球场Vol.4	SCEU	SPG	5980日元
みんなのゴルフ场Vol.4			
The san Charles are say a	2007年11月13日		
荣誉勋章 英雄2	EA Games	FPS	39 98美元
Medal of Honor Heroes 2			
registation and many report to the sales and the	2007年11月15日		
迷宫探索者 盟约之市	Hudson	A - RPG	4800日元
ダンジョンエクスブローラー 盟约の扉			
<b>决不晓恕你</b>	AQ Interactive	AVG	4800日元
アナタラユルサナイ			



### 小米带你逛市场

PSP-2000 选购指南

你想要实新版PSP吗?想了解新版PSP的最新行情吗?想知道购买新版PSP或须注意的几大环节吗?想入手新版PSP或备的周边产品吗?本辑"小米带你逛市场"中,小编米格将带你走进录圳久圣电玩,帮你购买一台完美的新版PSP。



游戏展望台



收录未发售游戏的第一手影像情报, 让您享受量速的视觉冲击!

本類为您收录了Square Enix 两款经典复刻作品(最终幻想IV)和(勇者斗恶龙IV 被引导的人们)的预告影像,带您重连往日的感动。同时,还收录了(无瑕传说)的官方预告新影像。

新作特搜队

# 全面网罗近期游戏。为 您简介最新的作品信息!

本辑为您演示 (星球大战前线 变节者中队)、(我的模拟人生)、(素 尼克冲制 大管险)等5款作品,让我 们以最速的影像报道带您去感受这些 新作的魅力!



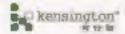


火热试玩区

本辑将一口气为您献上四款作品的火热试玩影像。让我们在体验了(虹吸战士 洛根之影)和(高达 战争编年史)带来的火爆视觉冲击之后,再去感受一下(ASH 远古封印之炎)和(英雄传说 空之轨迹 SC)带来的温情与感动。



敬请关注。 76辑上公布。



广州市京优雅电子科技有限公司



发漫电玩

Ezflash Ezflashift



馬角电子有限公司

GBalpha

CaBalpha (中国) 有理公司



Ewin flush小姐

WiiOh com

唯典歌码维乐综合网站

# 属于PSP玩家的专门志

全新光盘界面。自动繼放、操作更加简单 新的压缩方式。游戏更多。安装速度更快

《PSP·e族》暨《PSP游戏典藏专辑》



掌机王SP口袋光环定价:9/5元 本手册随盘附赠不能单独销售